

Вычисления, коммуникации, игры – что важнее?

На самом деле наш ответ вы, уважаемые читатели, прекрасно знаете. «ДПК» был бы не «ДПК», если бы не стоял на том, что для домашнего пользователя все эти три понятия одинаково важны и даже неразделимы. Сегодня, тем не менее, я хочу привлечь ваше внимание к играм. Есть повод.

Как говорит статистика, примерно половина читателей предпочитает листать журнал с конца. Они, наверное, уже заметили сюрприз, который мы приготовили для любителей компьютерных игр в разделе «Игротека».

«Домашний ПК», начиная с самого первого номера, уделяет особое внимание этому разделу. Мы считаем, что игры – одна из основных сфер применения компьютерной техники дома. Уже в течение пяти лет редакция держит руку на пульсе индустрии электронных развлечений, направляя своих корреспондентов на все крупнейшие игровые шоу в мире, поддерживая личные контакты с ведущими западными, российскими и украинскими издателями и разработчиками компьютерных и видеоигр. В своих рецензиях мы стараемся давать читателям взвешенные и объективные рекомендации по выбору конкретных игровых продуктов, знакомить с перспективными иностранными и отечественными проектами. «Домашний ПК» активно участвует в жизни игрового сообщества. Журнал представлял Украину, вручая призы от вашего имени, на выставках ECTS 2002 (Лондон) и конференции КРИ 2003 (Москва).

Как, наверное, заметили наши постоянные читатели, в последних номерах «ДПК» в рубрике «Игротека» постоянно происходили изменения. Появился важный раздел «Локализации», где мы стараемся рецензировать все новые игры, вышедшие на русском языке, увеличилось число обзоров. В выпуске, который вы держите в руках, мы полностью обновили раздел «Игротека», как визуально, модифицировав его дизайн, так и с точки зрения содержания, введя новостной и аналитический подразделы. Также изменен формат подачи рецензий, что сделало материалы об играх более понятными и удобными для чтения. Ну и, само собой, мы значительно увеличили объем «Игротеки», которая в этом номере занимает свыше 40 страниц и содержит обзоры 35 новых компьютерных игр.

Мы надеемся, что данные инновации придутся вам по вкусу и, как всегда, ждем предложений и пожеланий как по обычной почте, так и по e-mail.

Приятного чтения
и с наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов


SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™**

SyncMaster* 152X

Новий синонім швидкості

#1 монітор року 2003

Рідкокристалічний монітор SyncMaster* 152X

16 мс – нова швидкість реакції в класі рідкокристалічних моніторів. Що це означає? Це означає, що новий SyncMaster* 152X – модель монітора, яка служить не лише Вашому престижу й виконанню бізнес-завдань. Тепер найдинамічніші фільми та ігри з усіма деталями й надшвидкостями якісно відображаються на екрані.

Нехай інші погоджуються на менше.





СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА: № 11 (59), НОЯБРЬ 2003

НА ОБЛОЖКЕ

IDF FALL 2003 – МИР ОСВОБОЖДАЕТСЯ ОТ ПРОВОДОВ С. 12
ANARCHY ONLINE, FIRESTARTER, FREEDOM FIGHTERS, HALO, HOMEWORLD 2, JEDI ACADEMY, «ДЕМИУРГИ II» И ЕЩЕ 25 ИГР С. 90–121
ATHLON 64 – САМЫЙ БЫСТРЫЙ ПРОЦЕССОР ОТ AMD С. 54
ДОМАШНЯЯ ФОТОЛАБОРАТОРИЯ
СНИМАЕМ – ТЕСТ 13 ЦИФРОВЫХ КАМЕР ДО $400 С. 30
РЕДАКТИРУЕМ – ОБЗОР ПРОГРАММ С. 64
ПЕЧАТАЕМ – ЛУЧШИЕ ФОТОПРИНТЕРЫ С. 42
ОБНОВЛЕННАЯ «ИГРОТЕКА» – НОВОСТИ, АНАЛИТИКА, РЕЦЕНЗИИ С. 83

8 **Служба новостей**

12 INTEL DEVELOPER FORUM: БЕСПРОВОДНОЙ КОМПЬЮТИНГ
18 МУЗЫКА, СПОРТ И NOKIA. CONNECTING PEOPLE

На первый взгляд

20 LG SUPER MULTI DVD WRITER
20 LEADTEK GEFORCE FX 5900LX
21 BENQ JOYBOOK 8000
22 LG FLATRON L2320A
22 GEMBIRD ORFOMOUSE
23 ASUS RADEON 9800 XT

Советы покупателю

24 КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ: ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ МЕСЯЦА
28 ТАРИФЫ МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ: ВЫБОР В ЭПОХУ ПЕРЕМЕН

Тестовая лаборатория

30 ЦИФРОВЫЕ ФОТОКАМЕРЫ ДО $400
42 ВСЕ БЛИЖЕ К ФОТОИДЕАЛУ

ХардWare

54 AMD ATHLON 64: И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ…
56 НОВЫЕ ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ ОТ CREATIVE

Mobile

58 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ iPAQ
60 SONY CLIÉ PEG-NX73V
60 PALM TUNGSTEN T2

СофтWare

62 SOFTWARE: НОВИНКИ МЕСЯЦА
64 САМ СЕБЕ ВАСНЕЦОВ
66 ФОТО НА ПАМЯТЬ
68 ABBYY FINEREADER 7.0: ГЕНИЙ РАСПОЗНАВАНИЯ!
70 ОФИС ЗАДАРОМ

71 **Служба F1**

72 **Товары и цены**

Страна Internet

74 INTERNET-КАЛЕНДАРЬ
76 INTERNET-МОЗАИКА
80 ПОДЕЛИСЬ ФОТКОЮ СВОЕЙ. ОНЛАЙНОВЫЕ ФОТОХРАНИЛИЩА

ВСЕ БЛИЖЕ К ФОТОИДЕАЛУ

Струйные фотопринтеры нового поколения сделали еще один шаг к идеалу. Их отпечатки сложно отличить невооруженным глазом от эталонных, которые дает традиционный химический процесс. В споре за право называться удачной покупкой в ход идут уже другие аргументы – быстродействие, оснащенность, дизайн…

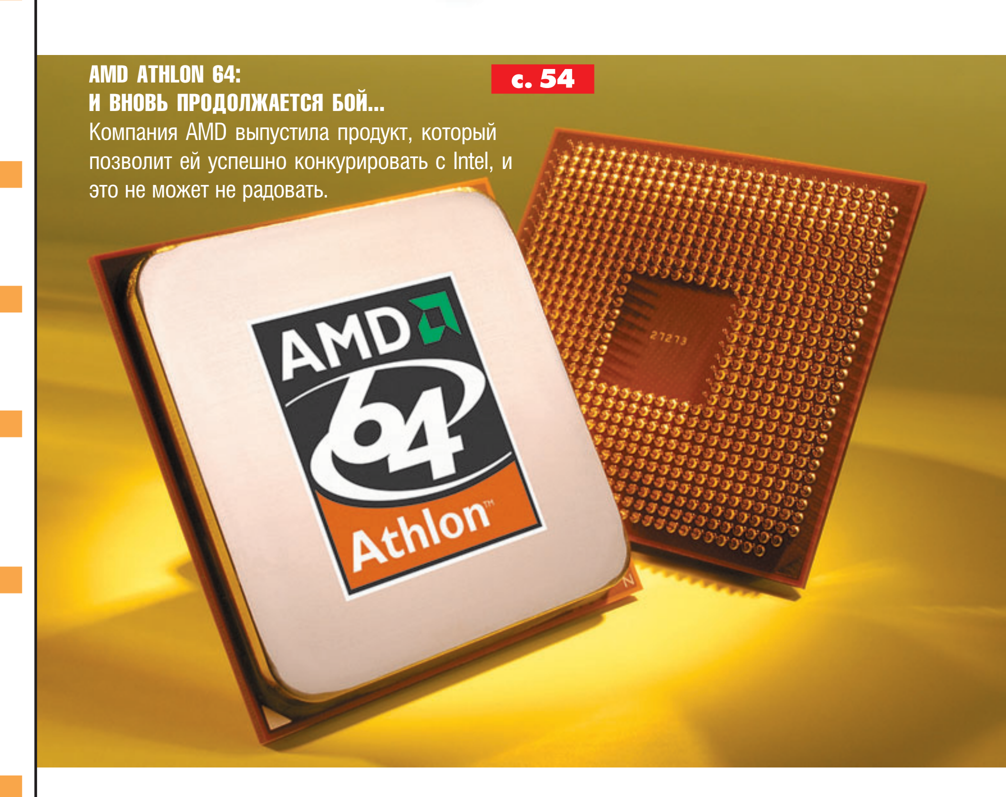
с. 42



AMD ATHLON 64: И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ…

с. 54

Компания AMD выпустила продукт, который позволит ей успешно конкурировать с Intel, и это не может не радовать.

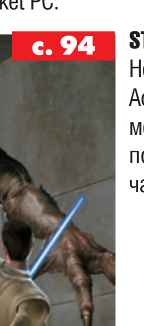


LG FLATRON L2320A

Только представьте себе: на столе стоит ЖК-монитор с диагональю 1,2 м! И не просто монитор, а универсальный дисплей, который обладает возможностями подключения к любым устройствам с композитным либо S-VHS-видеовыходом.

с. 22



НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ iPAQ
Очередные модели линейки HP iPAQ выглядят очень интересными – все три устройства, попавшие в нашу редакцию, устанавливают новые стандарты в своих классах систем на платформе Pocket PC.

с. 58

с. 94

STAR WARS: JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Небольшая доза геймплея Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy при условии, что в руках у падавана сразу два меча или шест (два меча, скрепленных рукоятями), повышает уровень адреналина не меньше, чем обе части Jedi Knight, Max Payne и Enter the Matrix в придачу.



ЦИФРОВЫЕ ФОТОКАМЕРЫ ДО $400
Мы протестировали самые популярные фотоаппараты с вариообъективами и трехмегапиксельными матрицами стоимостью до $400, чтобы облегчить выбор для покупателя.

с. 30

YAGER
Впереди – захватывающие атаки баз и отражения налетов истребителей противника, поисковые и разведывательные миссии, ругань командиров и благодарность товарищей. Добро пожаловать в «Небесную кавалерию»!

с. 98



83 **Игротека**

84 ИГРОТЕКА: НОВОСТИ И МНЕНИЯ
88 РЕЙТИНГИ: РУКОВОДСТВО ПОКУПАТЕЛЯ
90 HOMEWORLD 2
92 THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL: A CLASSIC GREYHAWK ADVENTURE
94 STAR WARS: JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
96 FREEDOM FIGHTERS
98 YAGER
100 MERCEDES-BENZ WORLD RACING
101 SPACE COLONY
102 «ДЕМИУРГИ II»
104 HALO: COMBAT EVOLVED
106 FIRESTARTER
108 «ЗЛАТОГОРЬЕ 2»
110 UFO: AFTERMATH
112 MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: BREAKTHROUGH
113 «ХРОМ»
114 CONFLICT DESERT STORM 2: BACK TO BAGHDAD
115 NORTHLAND
116 «ДЕЛО_13»
117 NOSFERATU: THE WRATH OF MALACHI
118 «КАРЛИК НОС»
119 ANARCHY ONLINE: NOTUM WARS & SHADOWLANDS
122 ИГРОТЕКА: ЛОКАЛИЗАЦИИ

126 **Видеотека**

128 **Библиотека**

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель *Супертеста* – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★☆
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★☆☆
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

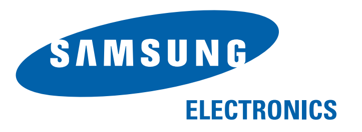
★★☆☆☆
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★☆☆☆☆
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD, НОЯБРЬ 2003





www.samsung.ua

ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

DAEMON TOOLS V.3.41 – С. 62*

DBPOWERAMP MUSIC CONVERTER RELEASE 10 RC1 – С. 62

FFDSHOW MPEG-4 VIDEO DECODER 20030927 – С. 62

OPENOFFICE.ORG V.1.1 RC5 (RUSSIAN) – С. 69

OPERA FOR WINDOWS WITH JAVA V.7.20 – С. 62

ПРОГРАММЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

PHOTOARTMASTER – С. 64

ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

DIRECTX 9.0B

ИГРЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

WORMS 3DCALL OF DUTY

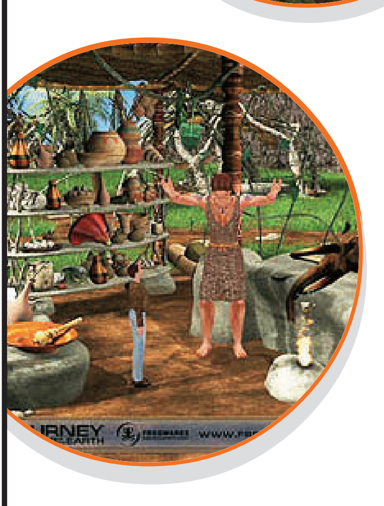
ИГРЫ: ПАТЧИ

«ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ» V.1.02

«ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM» V.1.1







ДРАЙВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

ATI Technologies – ATI Catalyst 3.8 (7.94)

ДРАЙВЕРЫ: МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

NVidia – NVidia Unified Driver version 2.45

VIA – VIA Hyperion 4-in-1

РАЗНОЕ

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЙ ЦИФРОВЫХ ФОТОАППАРАТОВ – С. 30

ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТО ЛА



«Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.

«Издательский Дом ITC» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.

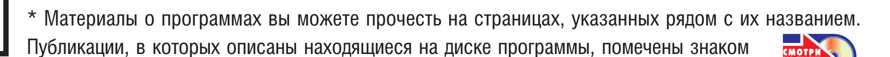
Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.

«ДПК-CD, ноябрь 2003» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 11, 2003 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком




SAMSUNG
Відкрий своє я
SAMSUNG
E700

NOKIA 7600: ЕЩЕ ОДИН МОСТИК К ТРЕТЬЕМУ ПОКОЛЕНИЮ

Складывается впечатление, что телефоны на платформе Nokia Series 60 обречены быть «вечно оригинальными» – из них только Samsung SGH-D700 обладает классической компоновкой. Другие же модели как будто стараются перещеголять друг друга диковинной конструкцией, пусть даже в ущерб удобству использования.

Вот и новый продукт Nokia 7600 отличается необычным исполнением, в чем легко убедиться по фотографии. Что касается функциональности, то в дополнение к стандартным возможностям Series 60 (фото- и видеосъемка, проигрывание MP3 и AAC, HTML-браузер, MMS, Java, Bluetooth) в аппарате есть ряд «фишек». Во-первых, Nokia 7600 – первый телефон данной марки, способный работать как в сетях GSM, так и W-CDMA, причисляемых к поколению 3G. Во-вторых, эта модель оснащена TFT-дисплеем, способным отображать 65 535 цветов, тогда как все предыдущие телефоны Nokia имели 4096-цветный экран.



WINDOWS-СМАРТФОН ОТ MOTOROLA

Смартфоны с операционной системой Microsoft Smartphone 2002 и ее новой версией, именуемой Windows Mobile 2003 Smartphone, появились отнюдь не вчера. До сих пор на эту ОС делали ставку небольшие компании, рассчитывающие с помощью софтверного гиганта удачно стартовать на рынке мобильных телефонов. Но данной версией Windows постепенно заинтересовываются и производители с мировым именем. Так, в текущем месяце состоялась глобальная премьера MPx200 от Motorola.

Аппарат выполнен в раскладном корпусе, работает в сетях GSM 900/1800, имеет по 32 MB постоянной и оперативной памяти (плюс поддержка карт SD/MMC), оборудован TFT-экраном с разрешением 165 × 220 точек, отображающим 65 тыс. цветов. По габаритам MPx200 сравним с такой распространенной ныне моделью, как Samsung SGH-V200, хотя и весит немного больше.

НОВАЯ КАМЕРА KYOCERA

Полку камер с двухблочной конструкцией корпуса прибыло. Свою модель Finecam SL300R, в которой объектив расположен в поворотном модуле, представила Kyocera. Это 3-мегапиксельный аппарат с вариообъективом, обеспечивающим трехкратное оптическое увеличение, и 1,5-дюймовым TFT-дисплеем. Для хранения снимков используются карты памяти форматов SecureDigital и MultiMedia Card.

Вращающийся блок объектива сулит дополнительные преимущества в выборе ракурса съемки. Но и помимо этого модель весьма привлекательна – толщина корпуса составляет всего 15 мм, а масса – 125 г, так что SL300R стоит в одном ряду с самыми компактными современными цифровыми камерами. При этом рекомендованная розничная цена аппарата на японском рынке составляет около $390 и не кажется слишком большой для камеры такого класса.





КАМЕРА-ДАЛЬНОБОЙЩИЦА ОТ PANASONIC

В серии цифровых фотоаппаратов Panasonic Lumix, использующих оптику знаменитой марки Leica, появилось интересное пополнение – модель DMC-FZ10, первая потребительская камера с вариообъективом, обеспечивающим оптическое увеличение 12x. Аппарат, оснащенный 4-мегапиксельным сенсором, выполнен в классическом дизайне, привлекательном для опытных и серьезных фотолюбителей. Для хранения снимков применяются карты SD/MMC.

Как известно, использование максимальных увеличений при съемке без штатива может привести к потере четкости снимка из-за дрожания рук. Чтобы бороться с этим, Panasonic предлагает фирменную технологию MEGA O.I.S. (Optical Image Stabilizer), призванную помочь не только в этой ситуации, но и в случае съемки при низкой освещенности.

CASIO ПРЕДСТАВЛЯЕТ «ФОТОТЕЛЕФОН»





Телефоны со встроенными камерами в последнее время продаются в Европе лучше, чем традиционные, и это при более чем сомнительном качестве снимков. Что уж говорить о странах Дальнего Востока, в которых доступны трубки с 1,3-мегапиксельными фотоаппаратами, – там эти устройства порой становятся настоящим дефицитом. А как же тогда потенциальный «супердефицит» – телефон Casio A5403CA со встроенной 2-мегапиксельной камерой, позволяющей делать снимки размера 1600 × 1200 точек? Технически ничего странного в этом нет, если вспомнить, что Casio уже давно выпускает миниатюрные и качественные камеры Exilim.

Характеристики телефона впечатляют: кроме отличной камеры, он оснащен экраном с разрешением 320 × 240 точек, встроенной памятью в 12,8 MB и слотом для карт расширения MiniSD. По габаритам A5403CA примерно соответствует известному «камерофону» Samsung V200.

GATEWAY ПРЕДСТАВЛЯЕТ ФОТО- И ВИДЕОКАМЕРЫ



Всемирно известный производитель компьютеров компания Gateway решила отдать дань моде, расширив свой ассортимент цифровой фото- и видеотехникой. С недавних пор под маркой Gateway выпускается несколько моделей цифровых фотоаппаратов с матрицами от 2 до 5 мегапикселов, а также миниатюрный камкордер DV-S20 Pocket Multi-Cam.

Новинка объединяет в себе возможности 2-мегапиксельного фотоаппарата и видеокамеры, записывающей фильмы в формате MPEG-4 с разрешением 320 × 240 точек на карты памяти формата SD. Разрешение, как видим, невысокое, но именно в нем работает большинство современных камер формата MPEG-4. Цена устройства в США составляет всего $199, так что это скорее «видеоигрушка». Предназначение данной камеры – увлечь своего владельца в мир видеосъемки и дать ему базовые навыки, которые пригодятся в дальнейшей работе с более серьезными моделями.

ЦИФРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ – НОВОЕ УВЛЕЧЕНИЕ NOKIA

Не секрет, что Nokia выпускает не только мобильные телефоны, но и периодически пробует свои силы в других направлениях. Серия недавно представленных продуктов Imageware не просто открывает новую группу в ассортименте компании, но и имеет все шансы создать класс невиданных доселе модных аксессуаров – цифровых.

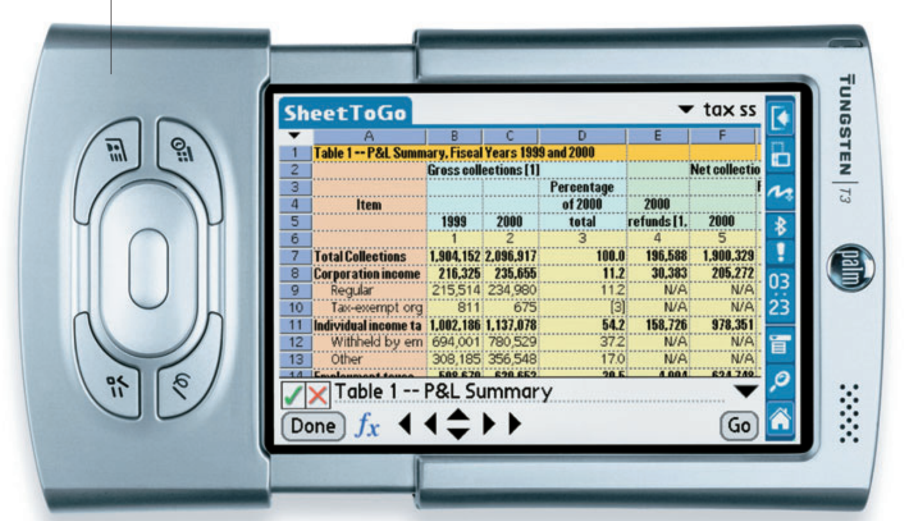
В серии представлены три устройства. Nokia Medallion I и Medallion II позволяют хранить и отображать на встроенном экранчике цифровые картинки. Обе модели можно носить на шее, а Medallion II – еще и как браслет. Nokia Kaleidoscope I предназначается для хранения в электронном виде до 24 фотографий, а также для их показа на внутреннем дисплее (в прибор нужно заглядывать, как в калейдоскоп) и передачи через ИК-порт на другие устройства.

ТРИ НОВЫХ КПК ОТ PALM

Palm объявила о выходе трех новых моделей PDA – высокоуровневой Tungsten T3, массовой мультимедийной Tungsten E и бюджетного устройства без возможности воспроизведения звука (а потому относимого Palm к классу «органайзеров») Zire 21.

Самым интересным, конечно же, является старший представитель линейки – Tungsten T3, основанный на процессоре Intel XScale 400, снабженный 64 MB оперативной памяти, а также, как и его предшественники, Tungsten T и T2, оборудованный адаптером Bluetooth и собранный в металлическом корпусе. Как видим, этот аппарат по части мультимедийных возможностей способен на равных конкурировать с аналогичными, и даже более дорогими, Pocket PC. А вот экрана с разрешением 320 × 480 точек у его соперников нет – пока такой размер дисплея встречается исключительно у КПК на платформе Palm.

Рекомендованная розничная цена Tungsten T3 составляет $399, Tungsten E – $199, Zire 21 – $99.



ПИСТОЛЕТ ДЛЯ ВИДЕООХОТНИКА

Sanyo анонсировала новую универсальную фотовидеокамеру Xacti DMX-C1, оборудованную 3-мегапиксельным сенсором. Примечательно, что этот аппарат способен записывать видео в формате MPEG-4 с разрешением 640 × 480 точек – самым высоким на сегодняшний день. При этом габариты и масса камеры – 69 × 108 × 34 мм и 155 г соответственно – по словам разработчиков, являются наименьшими в устройствах такого класса. Для хранения данных используются карты SD, а для передачи их в ПК – интерфейс USB 2.0.

Интересная «фишка» Xacti – возможность съемки кадра с максимальным разрешением (2048 × 1536 точек) прямо в процессе записи видеоролика. Так что, снимая фильм, владелец камеры может запечатлеть самые яркие моменты со всеми подробностями.

ВНИМАНИЕ, АКЦИЯ!

ТРИ ШАГА, ЧТОБЫ ВЫИГРАТЬ КОМПЬЮТЕР

ГАРАНТИЯ 36 МЕСЯЦЕВ



COMPUTER

т. (044) 236-20-92
www.mks.ua

КОМПАНИЯ «МКС» И ЖУРНАЛ «ДОМАШНИЙ ПК» ДАРЯТ ВАМ ШАНС СТАТЬ ВЛАДЕЛЬЦЕМ НОВОГО ПК МАРКИ Neo'S

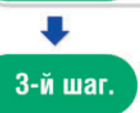
КАЖДЫЙ МЕСЯЦ, В КАЖДОМ НОМЕРЕ С НОЯБРЯ 2003 ПО ИЮНЬ 2004 ИЩИТЕ ЭТУ СТРАНИЦУ И ВЫИГРЫВАЙТЕ





Вы его уже сделали, если держите в руках этот журнал

2-й шаг. Заполните купон «Ноябрь 2003»



Отправьте его на адрес редакции до 25 ноября:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, «Издательский Дом ITC».
ТЕПЕРЬ, ВЫ ПОЛУЧИЛИ ШАНС ВЫИГРАТЬ КОМПЬЮТЕР!



Победитель будет определяться путем жеребьевки в присутствии комиссии, составленной из представителей журнала «Домашний ПК» и компании «МКС». Результаты ноябрьского розыгрыша будут опубликованы в первом номере журнала «Домашний ПК» 2004г.

Если Вам не повезет в этом месяце, участвуйте в следующем!

«ДОМАШНИЙ ПК», НОЯБРЬ 2003

Фамилия______ Имя______ Отчество______
Адрес______ Телефон______



Intel Developer Forum: беспроводной компьютинг

Максим Потапов

Мир информационных технологий изменяется столь стремительно, что год в нем идет как минимум за два. И в этих условиях непросто сохранить способность удивляться новому и испытывать энтузиазм по поводу каждой «выставки достижений» IT-индустрии. Но Intel Developer Forum – уже в который раз – смог не только удивить нас, но и перевернуть наше мировоззрение.

Прежде чем перейти к событиям IDF Fall 2003, сделаем небольшое лирическое отступление. США – страна, о которой мы с детства много слышим и которую, как нам кажется, хорошо знаем. Но чтобы по-настоящему ее понять, необходимо побывать в ней хотя бы раз. К примеру, общеизвестно, что автомобиль для американцев – не роскошь, а средство передвижения. И обусловлено это, главным образом, высоким уровнем жизни. Однако, как выяснилось, дело не только и даже не столько в экономике. Просто вся жизнь в США устроена так, что без автомобиля – никуда. Побывав в Сан-Хосе – столице Силиконовой Долины, мы можем констатировать: города в Америке строят не для людей, а для автомобилей. Чтобы добраться куда-либо, пусть даже в продуктовый магазин, приходится садиться в машину. Городские улицы могут вполне «обходиться» без тротуаров, ну а пешеходы отсутствуют «как класс». Так что американский стиль жизни лучше называть «american *motor*way of life». И для нас стало очевидным, почему экономика США развивается столь динамично: люди в этой стране даже передвигаются быстрее! К тому же они полностью мобильны, что еще больше повышает их продуктивность. И в этом можно увидеть хороший пример того, как техническая оснащенность становится фундаментом для лучшего, более эффективного образа жизни. Именно такие технологии, оказывающие непосредственное влияние на нас, стали «гвоздем программы» IDF Fall 2003. Воплотившись в реальность, они позволят нам без труда «перемещаться» по информационному пространству и обрести настоящую мобильность, а значит – свободу в том, как мы получаем, обрабатываем и храним информацию.

МИР БЕЗ ПРОВОДОВ

Быть на связи всегда и везде – сегодня эта возможность воспринимается как нечто само собой разумеющееся, хотя когда-то мобильный телефон был для нас в диковинку. А как насчет того, чтобы быть всегда в онлайне, не «выпадая» из информационного пространства? Усилиями ведущих IT-компаний, и в первую очередь Intel, эта мечта становится реальностью. Конвергенция (или «сращивание») вычислительных и коммуникационных технологий идет возрастающими темпами. Количество мобильных телефонов, способных осуществлять передачу данных, перевалило за 1 млрд, а к 2010 г. их будет более 2,5 млрд. Судя по темпам развития микропроцессоров, к тому времени мобильные устройства по своим

МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА

В современных условиях изменились требования, предъявляемые к мобильным устройствам. Если раньше речь шла только о быстродействии, то сегодня на первый план выходит функциональность и энергопотребление. В качестве примера нового устройства на IDF Fall 2003 был продемонстрирован мобильный телефон от Mitac, поддерживающий фото- и видеосъемку, воспроизведение аудио и видео в форматах MP3 и MPEG-4, не говоря уже о SMS/MMS, K-Java, распознавании голоса и играх. Для того чтобы облегчить задачу разработчикам при создании подобных устройств, Intel планирует в семействе XScale выпустить процессор следующего поколения Bulverde, в котором найдут применение новые технологии Wireless MMX, Quick Capture и Wireless SpeedStep.

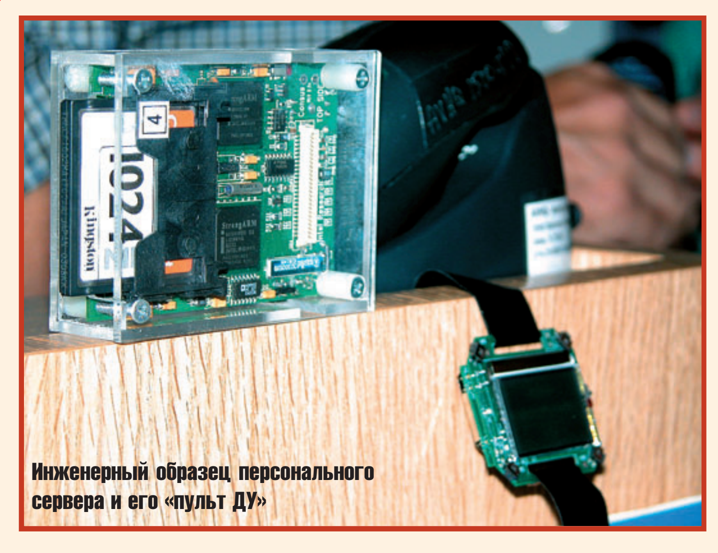


«интеллектуальным» возможностям будут соизмеримы с сегодняшними ПК.

Разработчики Intel взяли девиз «All computers will communicate, all communications devices will compute», в котором выражается стремление стереть грань между вычислительными и коммуникационными устройствами. И успех технологии Intel Centrino, которая буквально захватила мир мобильных ПК в 2003 году, свидетельствует о том, что именно этого и ждут потребители. Уже сегодня количество hot spots – публичных мест с доступом в Internet посредством беспроводной сети Wi-Fi (802.11) – превышает 20 тыс. Суммарное число беспроводных точек доступа достигло 12,7 млн. и увеличивается каждые четыре секунды. Тем временем ведется активная работа над технологиями, которые позволят пользователю свободно «перемещаться» между различными сетями передачи данных. На IDF Fall 2003 был продемонстрирован действующий прототип «универсального коммуникатора», который внешне не отличается от мобильного телефона, но внутри содержит мощный процессор Intel XScale и радиомодуль Wi-Fi/GPRS. Универсальный коммуникатор способен самостоятельно находить более скоростную сеть и переключиться на нее «на лету». При этом даже не приходится прерывать разговор, разве что качество видеосвязи может ухудшиться при выходе из зоны действия Wi-Fi. Intel разрабатывает единый радиомодуль, который позволит мобильным устройствам выбирать наилучший

НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Wireless MMX повысит производительность в мультимедийных приложениях и упростит перенос программ с платформы PC на беспроводные карманные устройства. Для демонстрации возможностей Wireless MMX на IDF использовался довольно красивый гоночный симулятор, который шел абсолютно плавно на модели, оснащенной Bulverde. Технология Quick Capture позволит снимать с помощью встроенной камеры видео нормального качества или делать фотоснимки с разрешением до четырех мегапикселов. Wireless SpeedStep обеспечит снижение энергопотребления до 50% за счет введения дополнительных энергосберегающих режимов, в которых понижается тактовая частота процессоров семейства XScale.



Инженерный образец персонального сервера и его «пульт ДУ»

режим работы: для обмена данными с ПК или ноутбуком – Bluetooth, в пределах офисной или домашней сети – Wi-Fi, в других случаях – GPRS.

На нынешнем IDF Пат Гелсингер (Pat Gelsinger), главный «технолог» Intel, провозгласил наступление «эпохи возрождения радио» – Radio Renaissance. Одно из приоритетных направлений, над которым ведется работа в исследовательских лабораториях Intel, – системы, способные быстро адаптироваться к условиям окружающей среды, оказывающим влияние на качество радиосвязи. Также разрабатываются «разумные» антенны (smart antennas), которые перестраивают свои диаграммы направленности для улучшения соотношения сигнал/шум. Для формирования таких антенн планируется использование целой сети приемопередающих устройств, работающих по принципу MIMO (Multiple Input Multiple Output). И Intel предполагает, что данные технологии будут способствовать внедрению таких стандартов, как Wi-MAX (802.16), Wi-Fi, а также мобильной связи третьего и четвертого поколений. По оценкам Intel, возможности беспроводных сетей уже в ближайшем будущем позволят полностью отказаться от наземных линий, и лишь оптические проводные соединения останутся там, где существует реальная потребность в передаче больших объемов данных. Если подумать о том, какое влияние оказало на цивилизацию открытие «воздухоплавания», эпоха возрождения радио сулит не менее масштабные изменения.

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ СЕРВЕР

Доступность персональных данных везде и всегда – одно из главных преимуществ развитой коммуникационной инфраструктуры. Но до тех пор пока она не достигнет должного уровня, мобильный пользователь вынужден будет не расставаться с ноутбуком (что весьма обременительно) либо довольствоваться скромными возможностями и невысоким уровнем комфорта, свойственными PDA. И здесь разработчики Intel предложили довольно остроумное решение: чтобы не зависеть от скорости, защищенности и доступности каналов связи, мы можем попросту «все свое носить с собой» в так называемом «персональном сервере».

Представляя данную разработку, инженеры Intel шутили: «Не нужно недооценивать пропускную способность человека с диском в кармане». Именно развитие технологий хранения данных обусловило появление концепции «персонального сервера». Плотность записи жестких дисков удваивается ежегодно, и уже сегодня доступны миниатюрные MP3-плееры емкостью 40 GB. Не отстают и технологии «твердотельной» памяти: карточки CompactFlash достигли 4 GB, и здесь ведется активный поиск новых решений. Если эти темпы сохранятся (а судя по всему, так оно и будет), через десять лет мы сможем носить в кармане терабайты информации. И тогда появится возможность создать устройство, производящее аудиозапись всей жизни человека, – своего рода персональную «совершенную память». Если же говорить о ближайшей перспективе – мы получим продукт, подобный тому, что был продемонстрирован на IDF Fall 2003.

Действующий прототип персонального сервера представляет собой миниатюрное устройство, оснащенное флэш-памятью, микропроцессором и беспроводным интерфейсом. Получить доступ к данным и приложениям, хранящимся на нем, можно с любого компьютера, имеющего аналогичный интерфейс и специальное программное обеспечение. Когда пользователь подходит к такому ПК, персональный сервер автоматически определяется как часть сетевого окружения (для этого его даже не нужно доставать из кармана). Далее остается лишь щелкнуть по пиктограмме, пройти процедуру аутентификации – и вот, компьютер становится персональным! Если клавиатура по какой-либо причине недоступна (например, терминал находится за стеклом), предусмотрен «пульт ДУ» – устройство, похожее на наручные часы, оборудованное дисплеем и беспроводным интерфейсом.

Благодаря персональному серверу мы можем везде чувствовать себя, как на своем рабочем месте. И сферы его применения могут быть самыми разнообразными: так, обладая емкостью в десятки и даже сотни гигабайт, персональный сервер позволит носить с собой всю фонотеку, а прослушать ее можно будет на любой аудиоаппаратуре, оснащенной беспроводным интерфейсом.

Персональный сервер можно назвать абсолютным воплощением идеи, что именно данные,


Нацеленность на рынок энтузиастов сблизила Alienware и Intel

VANDERPOOL

Среди перспективных разработок Intel – технология аппаратной виртуализации рабочего места. С помощью Vanderpool несколько пользователей могут одновременно работать с компьютером, используя не только различные приложения, но даже разные операционные системы. Практическая демонстрация данной технологии на однопроцессорной системе произвела довольно сильное впечатление: в то время как один человек просматривал DVD, другой смог установить новые драйверы видеокарты и даже перезагрузить систему! Это стало возможным благодаря разделению вычислительных ресурсов на аппаратном уровне. Intel планирует широко внедрить технологию Vanderpool в течение последующих пяти лет.

ІНТЕРНЕТ З РЕКОРДНОЮ ШВИДКІСТЮ











ГАРАНТІЯ 3 РОКИ

Товар сертифіковано

Модеми серії

OMNI 56K

Модем-факс-автовідповідач-АВН



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

V.92/V.44-Максимальна швидкість доступу в Інтернет
Надійність зв'язку на будь-яких лініях
Легкість встановлення - простота в користуванні
Можливість оновлення мікропрограми

ZyXEL

ЗАЙКСЕЛ www.zyxel-europe.com



Україна, 03057, Київ,
Вул. Желябова, 2, корпус 1
тел.:+38 (044) 458-34-34
факс:+38 (044) 458-00-37
oko@mti.com.ua
www.mti.ua



Дистрибуція мережевого обладнання

Україна, 03057, Київ,
Вул. Смоленська, 31/33, корпус 3
тел.:+38 (044) 247 39 06
факс: +38 (044) 244 0647
office@megatrade.com.ua
www.megatrade.com.ua

ФОРМФАКТОР BTX И НОВЫЕ БЛОКИ ПИТАНИЯ

Цель, которую поставили перед собой разработчики BTX, идущего на смену ATX, – достичь наилучшего баланса между термальными, акустическими характеристиками, размером и формой системного блока, а также производительностью. То есть компьютер приобретет более элегантный вид и станет максимально тихим, ничуть не утратив своей функциональности.

Особое внимание уделяется технологиям, связанным с управлением электропитанием. Во время своего выступления Луис Бернс провел эффектную демонстрацию функции instant on/off. Простым нажатием кнопки система мгновенно отключалась и затем, после включения, возвращалась в то же состояние. Еще более впечатляющим был показ «эластичного» блока питания (resilient power supply). Во время того как ПК проигрывал видео, из него выдернули сетевой шнур, симулировав сбой электросети. После того как питание было восстановлено, компьютер продолжил показ с того места, где его «прервали». Причем, что характерно, автоматически возобновилось и сетевое соединение, с помощью которого он был подключен к телеприставке.

информация, делают из ПК персональный компьютер. Подобная технология способна дать совершенно новое ощущение свободы, когда мы не «привязаны» к определенному месту или устройству... Мобильный телефон не в счет – от него мы все равно никуда не денемся. И именно поэтому мобильный телефон – наиболее вероятное устройство, в которое будет интегрирован персональный сервер. Впрочем, еще не известно, как мы будем называть наши «трубки» к тому времени, когда концепции «универсального коммуникатора» и «персонального сервера» станут реальностью.

ЦИФРОВОЙ ДОМ

Концепции «цифрового дома» было уделено особое внимание на IDF Fall 2003. Из доклада вице-президента компании Луиса Бернса (Lois Burns) стало очевидно, что Intel, как и другие гранды IT-индустрии, имеет самые серьезные намерения в отношении рынка домашней электроники. И, что особенно радует, Intel не только продвигает собственную мультимедийную платформу, но и стремится «подружить» ПК с бытовой аудиовидеоаппаратурой. Благо, для этого есть все предпосылки – техника и носители уже давно стали цифровыми.

Как выразился Луис Бернс, для того чтобы «открыть» цифровой дом, т. е. воплотить эту концепцию в реальность, необходимы три «ключа»: технологии должны быть простыми в использовании; цифровые устройства – взаимодействовать друг с другом; пользователь – иметь доступ к наилучшему контенту. Чтобы достичь этих целей, Intel сформировала рабочую группу – Digital Home Working Group, куда вошли семнадцать компаний, среди них – Microsoft, Matsushita, Philips, Samsung, Sony и др. (см. www.dhwg.org). Группа работает над созданием универсальной сети, которая объединит домашний ПК, бытовую электронику и мобильные устройства. Фундаментальная проблема, возникающая в связи с этой инициативой, – защита авторских прав. На форуме прозвучала мысль о том, что обеспечение этой защиты находится в интересах самих пользователей, ведь от доходов киностудий и звукозаписывающих компаний напрямую зависит качество продукции, которую мы смотрим или слушаем. Чтобы решить данную проблему, Intel вместе с Hitachi, Matsushita, Sony и Toshiba разработала технологию Digital Transmission Content Protection Over IP, которая позволит беспрепятственно обмениваться данными между компьютером и, к примеру, цифровым телевизором или DVD-проигрывателем. Таким образом, будет обеспечена свобода пользователя и в то же время учтены интересы студий, ведь передать защищенные видео- или аудиоданные на беспроводную сеть соседа не удастся. И, судя по всему, новая технология выглядит привлекательно для ведущих медиакомпаний – об этом на IDF Fall 2003 говорили руководители Warner Brothers и Revelations Studios. ■



Компьютер, изначально спроектированный Gateway для дома



Так выглядят корпуса формата microBTX

AZALIA – АУДИОПОДСИСТЕМА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

На IDF Fall 2003 была продемонстрирована аудиоподсистема нового поколения Azalia. Цель, которую преследуют разработчики, – поддержка растущих требований к качеству компьютерного аудио и оснащение ПК функциями, свойственными бытовой электронике. Основными достоинствами Azalia являются поддержка DVD-Audio и SACD, формата Dolby Digital, многопоточность в игровых, развлекательных и коммуникационных приложениях, а также повышение пользовательского комфорта с помощью такой функции, как динамическая конфигурация разъемов. О качестве новой аудиоподсистемы красноречиво свидетельствует сертификат THX. Если говорить о характеристиках Azalia в сравнении с традиционным AC'97, то она поддерживает многоканальные аудиоформаты с характеристиками 32-bit/192 kHz (AC'97 – максимум 20-bit/96 kHz в стереорежиме), одновременно четыре выхода и два входа (AC'97 только по одному) и конфигурации вплоть до 7.1 (AC'97 – лишь 5.1). О возможностях Azalia говорит тот факт, что демонстрационный ПК с этой аудиоподсистемой без проблем справлялся с одновременной передачей нескольких потоков: звуковой дорожки DVD, аудио в стереорежиме и переговоров по телефону.

Музыка, спорт и Nokia. Connecting People

Александр Птица

Ритмичная, наполненная драйвом современная музыка и экстремальные виды спорта безусловно любимы и почитаемы нынешней молодежью. Можно сказать, что эти интересы объединяют массы молодых людей во всем мире, включая нашу страну.



Теперь припомните слоган компании Nokia, лидера на рынке мобильной телефонии. Правильно – «Connecting People». Соответствие налицо! Думается, что именно поэтому, начиная с 1999 г., Nokia проводит грандиозные спортивно-музыкальные шоу Totally Board в мегаполисах и европейских «центрах молодежных тусовок».

20 сентября сего года наша древняя, но вечно юная столица стала седьмой в весьма представительном списке городов, принимавших Nokia Totally Board. Согласитесь, приятно видеть Киев в одной компании с Варшавой, Оберхаузеном, Манчестером, Марселем, Москвой и Севильей.

Итак, начало мероприятия было назначено на пять вечера, но задолго до «часа X» к Национальному комплексу «Экспоцентр Украины» (бывшая ВДНХ) стали подтягиваться массы заряженных на спорт и музыку молодых (и не только) людей. Лично я затрудняюсь оценить количество народа, собравшегося на площади возле входа в Экспоцентр и даже за проезжей частью, но, судя по официальным данным, полученным от Nokia уже после мероприятия, Киев установил рекорд посещаемости Totally Board, собрав более 150 тыс. человек.

Ясное дело, выстоять на ногах семь часов кряду (примерно столько времени длилось все действо) не так уж просто, скорее, даже очень тяжело. Но скучать не приходилось, а негативные последствия гиподинамии публике отнюдь не грозили, ибо руки, ноги, да и все тело во время выступления музыкальных коллективов сами собой приходили в движение.





Кстати, участников концертной программы по сути дела выбрали молодые киевляне, поскольку список исполнителей был составлен на основе результатов опроса о музыкальных предпочтениях, проводившегося в течение лета на улицах города.

Состав группы музыкальной поддержки был поистине интернациональным. Единственная представительница нашей страны Руслана спела и сплясала сет из «Диких танцев», переполненных жизненной энергией Карпат. Молодые ребята из молдавской команды W.K. продемонстрировали свой стиль, который они называют Filter Beat (надо сказать, мне их композиции показались неким сплавом хип-хопа и регги). Нарочито простая, «припанкованная», но достаточно напористая музыка питерских «Кирпичей» немного не вписывается в круг моих предпочтений, однако толпа была иного мнения и принимала ребят весьма бурно. Такие группы, как «Ляпис Трубецкой» (Беларусь), «Zdob Si Zdoub» (Молдова), «Чичерина» и «Hi-Fi» (Россия) в дополнительной рекламе не нуждаются. Хиты этих команд аудитории хорошо знакомы, и не раз исполнители предоставляли публике возможность попеть, так сказать, «соло». И наконец, безусловным хедлайнером шоу стал голландский коллектив под руководством диджея Junkie XL, прогремевшего в прошлом году по всем международным чартам с композицией A Little Less Conversation, исполненной «в дуэте» с покойным королем рок-н-ролла Элвисом Пресли.

За право называться победителем киевского контеста Nokia Totally Board по джампингу соревновались ведущие сноубордисты из семи стран, то есть состав спортсменов был не менее сильным, чем у коллег-музыкантов. Лавры лучшего «джампера» достались российскому райдеру Владу Пещерову, в кругах экстремалов известному как Подшипник.

Думается, читатели помнят, что 7 октября – день старта продаж мобильного игрофона Nokia N-Gage во всем мире, включая Украину. Неудивительно, что компания использовала столь массовое мероприятие, охватившее фактически ту самую аудиторию, на которую этот аппарат рассчитан, для его активного продвижения. А два счастливчика из числа тех, кто принял участие в SMS-розыгрыше, стали обладателями нового устройства еще до его появления в магазинах.

В заключение добавим, что эстафету Nokia Totally Board от Киева принимает Кейптаун. В 2004 году Nokia, спорт и музыка объединят людей в Южной Африке. ■

Краще наших товарів тільки наші ціни!

Комп'ютери

Сертифікат УКРСЕПРО № UA1.010.40773-03
Сертифікат ISO 9001-2001







Монітори



Samsung 753 S
699 грн.
0,23 mm, 1024x768@85Гц, 800x600@109Гц, MPRII, TCO'99



Samtron 56 E
534 грн.
0,28 mm, 1024x768@68Гц, 800x600@85Гц, MPRII, TCO'95



Samsung 152 V
1724 грн.
0,28 mm, 1024x768@68Гц, 800x600@85Гц, MPRII, TCO'95



LG T1710S
2468 грн.
1260x1024@75Гц, яскравість 250, контраст. 500:1, MPRII, TCO'99



Viewsonic VE 155
1680 грн.
1280x1024@75Гц, яскравість 250, контраст. 500:1, MPRII, TCO'99



Viewsonic VE 700
2698 грн.
Silver/Black, ultra slim матриця, 1280x1024@75Гц, яскравість 260, контрастність 450:1, TCO'99

Принтери



HP 1000
1075 грн.
A4, 10 стор./хв., 600 dpi, лоток 125 аркушів, перша копія 15 сек.



HP 1300
1840 грн.
A4, 19 стор./хв., 1200 dpi, до 10 000 стор. в місяць, USB/LPT.

Струминні принтери



Lexmark Z 25
231 грн.
ч/б 9 стор./хв., колір 6 стор./хв. 1200 dpi, USB



Canon BJS 320i
377 грн.
A4, 2400x1200 dpi, 10 стор./хв., USB 2.0



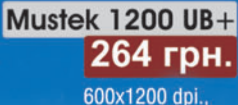
HP 3325
292 грн.
A4, до 1200 dpi, (HP PhotoREt III), до 8 стор./хв. ч/б, до 6 стор./хв. колір USB



EPSON C62
434 грн.
A4, 2880x720 dpi, до 14 стор./хв. ч/б, до 13,9 стор./хв. колір USB/LPT

Сканери





Mustek 1200 UB+
264 грн.
600x1200 dpi., 48біт, USB



Mustek 2400 TA
468 грн.
600x1200 dpi., 48біт



HP 3570
677 грн.
600x1200 dpi., USB 2.0

Акустичні системи





IHOO 5.1
599 грн.
35Вт+5x18Вт, AC-3, Q-Sound 5.1, дерев'яний корпус



Codegen 610
170 грн.
35Вт+2x12Вт, сабвуфер 30Гц-180Гц сателіти 150Гц-20кГц



Sanyoo VS 3100
154 грн.
VFD дисплей, 15Вт+2x10Вт, 40Гц-18кГц, дерево

Цифрові камери





Mustek DV 3000
728 грн.
відеокамера, 3.1 Mpixel, функція фотоапарата, 1.5" LCD, 16МБ, розмір 86x40x68 mm





Mustek D 30
625 грн.
2.1 Mpixel, 1600x1200, 16МБ, USB, 76 г



Mustek MVVR-100
418 грн.
цифрова камера+диктофон+ MP3 плейєр+PC cam+ підключення до телевізора+ відео, розмір 133x37x31 mm

UPS



Mustek 600 VA +
268 грн.
джерело безперебійного живлення

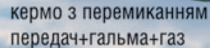
Навушники

Cosonic 5.1 Home Theatre
159 грн.
навушники з мікрофоном для домашнього кінотеатру 5.1

Маніпулятори

Rockfire RF-626
169 грн.
джойстик безпровідний 7 функц. кнопок, 2 SUB функц. кнопки

Rockfire QF-188
181 грн.
кермо з перемиканням передач+гальма+газ





Вся продукція сертифікована в Україні.

питайте в комп'ютерних магазинах Вашого міста

Роздрібна торгівля:
м. Київ, вул. Ярославів Вал, 19, тел. 234-74-87, м. Київ, просп. Перемоги, 12, тел. 236-05-07, оптова торгівля 234-38-38

WWW.NIS.COM.UA WWW.E.NIS.COM.UA WWW.CODEGEN.NIS.COM.UA



LG Super Multi DVD Writer

Похоже, все компании стараются объявить конец «войне форматов» – вслед за Sony потянулись и другие, выпустив DVD-приводы, поддерживающие запись как «минусовых», так и «плюсовых» DVD-дисков. LG решила пойти еще дальше – ее новая модель, GSA-4040B (или просто Super Multi DVD Writer, как значится на коробке), записывает не только DVD-R/RW и DVD+R/+RW, но еще и DVD-RAM. Правда, тут имеется маленький нюанс: диски DVD-RAM бывают двух видов, в защитном картридже и без него. И GSA-4040B понимает только «беззащитные» DVD-RAM (в комплекте, кстати, идет один такой диск).

Лицевая панель выглядит довольно элегантно – она выполнена в том же стиле, что и новая линейка мониторов от LG и, похоже, должна неплохо смотреться в связке с каким-нибудь из них. При этом, правда, пришлось отказаться от всех органов управления, кроме Eject (нет ни изменения уровня громкости, ни клавиш управления воспроизведением Audio CD). Впрочем, проигрывание музыкальных дисков явно не относится к одной из основных задач GSA-4040B, так что никакой особой крамолы в этом нет.

Скоростная формула привода следующая. Запись: DVD+R/-R – 4X, DVD+RW – 2,4X, DVD-RW – 2X, DVD-RAM – 3X, CD-R – 24X, CD-RW – 16X. Чтение: DVD-ROM – 12X, CD-ROM – 32X. Словом, характеристики стандартные и на данный момент – более чем достаточные (например, четырехскоростные DVD-диски в Киеве появились совсем недавно – а когда дойдет очередь до восьмискоростных, вообще неизвестно).

Учитывая вполне разумную цену, можно сказать, что LG Super Multi DVD Writer будет очень неплохим вариантом для человека, не желающего ждать исхода порядком уже всем надоевшей «битвы форматов». ■

Цена – $199
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303
Рейтинг ★★★★★

ЗА Поддержка всех основных форматов записываемых DVD; невысокая стоимость
ПРОТИВ Особых недостатков не выявлено
ВЕРДИКТ Отличная недорогая модель всеформатного пишущего DVD-привода

Leadtek GeForce FX 5900LX

Если вспомнить линейку NVidia GeForce4 Ti, ее привлекательность для энтузиастов заключалась в том, что младшую модель – Ti4200 – можно было превратить с помощью разгона в самую дорогую – Ti4600. С выходом GeForce FX наша «легкая жизнь» закончилась: никакой разгон не сделает из GeForce FX 5600 видеокарту уровня GeForce FX 5900. И в этой ситуации «облегченная» версия GeForce FX 5900LX становится единственной надеждой для тех, кто хочет получить максимально быстрый продукт от NVidia за умеренные деньги. Ведь LX-версия уступает старшим моделям лишь в тактовых частотах: у продукта Leadtek они составляют 400/700 MHz (ядра/памяти), в то время как у обычного GeForce FX 5900 – 400/800 MHz. И это выгодно отличает «младший флагман» NVidia от аналогичного продукта ATI – Radeon 9800SE, которого «облегчили» на четыре конвейера, оставив частоты неизменными в сравнении с Radeon 9800 Pro.

Главный вопрос, который возникает теперь: каков разгонный потенциал у видеокарт GeForce FX 5900LX? Не будем расписываться за все модели (оставим это для сравнительного тестирования), но Leadtek WinFast A350 TDH LX нас прямо-таки удивила: она без проблем работала на частотах 480/960 MHz – даже более высоких, чем у GeForce FX 5900 Ultra! Возможно, нам просто попался удачный экземпляр, но секрет успеха, скорее, в другом – в фирменной системе охлаждения WinFast Twin Turbo II. Мы и раньше встречали «бронированные» видеокарты от Leadtek, но на сей раз компания превзошла саму себя. Графический акселератор в «цельнометаллической оболочке» – это не только оригинально, но и практично: в закрытом корпусе легче обеспечить интенсивный продув (воздух забирается одним вентилятором и вытягивается наружу другим) и одновременно – невысокий уровень шума. Ну а надежность такого решения вообще выше всяких похвал: конструкция просто «пуленепробиваемая»! Весит, правда, тоже немало, да и стоит Leadtek GeForce FX 5900LX пока что дороже Radeon 9800 и многих GeForce FX 5900... ■

ЗА Великолепная система охлаждения и, как следствие – отличный разгонный потенциал
ПРОТИВ Высокая цена
ВЕРДИКТ Одна из лучших видеокарт на базе GeForce FX 5900

Цена – $350
Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 249-3741
Рейтинг ★★★★★

BenQ Joybook 8000

Переносные компьютеры, оснащенные широкоформатным экраном, создаются в первую очередь как замена полноценной мультимедийной настольной системы. Масса и размеры подобных устройств позволяют назвать их мобильными с некоторой натяжкой – 3 и более килограмм веса при габаритах порядка 40 × 25 см и 16–17-дюймовых экранах... Именно поэтому BenQ Joybook 8000 с ее 15,2" LCD-матрицей с соотношением сторон 15:10 и разрешением 1280 × 854 пиксела представляется нам интересной.

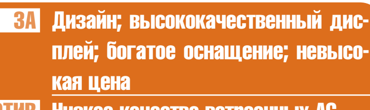
Ноутбук построен не на платформе Centrino, а на обычном Pentium 4-M 2 GHz. Отсюда и относительно большая масса и не очень продолжительная работа от батарей. Хотя, если учесть наличие 256 MB RAM, винчестера объемом 30 GB и видеосистемы на основе GeForce4 MX420 Go с 32 MB видеопамяти и вспомнить, что производитель ориентирует эту модель как «переносную альтернативу настольной мультимедийной системе», в основном работающую от внешнего питания, то это не кажется таким уж большим недостатком.

Несмотря на несколько «нестандартный» формат экрана, изображение заслуживает всяческих похвал как в режиме просмотра видео, так и в повседневной работе. Малая инерционность, хорошая контрастность и возможность регулировки яркости обеспечивают весьма комфортную работу.

Следующий момент – аудиосистема, построенная на кодеке от Analog Devices с технологией SoundMAX. Качество звучания находится на уровне неплохих настольных систем, однако лишь в том случае, когда прослушивание осуществляется либо через качественные наушники, либо через внешнюю АС. Интегрированные динамики, как обычно, предназначены исключительно для работы, но никак не для любителей хорошего звука.

Встроенный CD-RW/DVD-привод выполнен не по классической «лоточной» схеме, а имеет щелевую конструкцию, что также является несомненным плюсом данной модели – риск повредить каретку сводится к нулю ввиду ее отсутствия. Но с другой стороны, считывание носителей малого диаметра на нем невозможно. ■

Цена – $1445
Продукт предоставлен компанией «Навигатор»: тел. (044) 241-9494
Рейтинг

ЗА Дизайн; высококачественный дисплей; богатое оснащение; невысокая цена
ПРОТИВ Низкое качество встроенных АС
ВЕРДИКТ Качественный и недорогой мультимедийный ноутбук с широким экраном, но его встроенная акустика могла бы быть и получше

LG Flatron L2320A

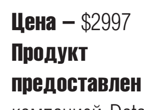
Только представьте себе: на столе стоит ЖК-монитор с диагональю 1,2 м! И не просто монитор, а, скорее, широкоэкранный универсальный LCD-дисплей, который, помимо компьютера, обладает возможностями подключения к DVD-плееру, HDTV-тюнеру и любым другим устройствам с композитным либо S-VHS-видеовыходами. За обеспечение совместимости «со всем и вся» отвечает отдельный коммутационный блок, оснащенный всевозможными интерфейсами.

Любопытно, что, согласно документации, максимальное поддерживаемое разрешение дисплея зависит... от способа подключения к видеокарте. Более того, чем прогрессивнее интерфейс, тем ниже доступный размер картинки! Если при использовании цифрового DVI-D можно установить только 1280 × 1024, то с DVI-I (который отличается от DVI-D дополнительной передачей аналоговых RGB-сигналов) становится доступным режим 1600 × 1200. Максимальное же разрешение 1920 × 1200, являющееся «родным» для данного монитора, достигается только при подключении по «чистому» аналоговому VGA-интерфейсу (D-Sub).

L2320A продемонстрировал отличное качество изображения, цветовые переходы на нем получились плавными, а некоторую неравномерность сплошных заливок можно легко простить, учитывая большую площадь экрана. Регулируемые в широких пределах параметры картинки помогут без проблем подстроить дисплей практически для любых видов работ. Очень порадовало также время отклика – при такой большой диагонали мы, честно говоря, ожидали гораздо худшего, чем заявленные 25 мс.

В комплекте с монитором поставляется активная акустическая система, состоящая из двух стильных высоких колонок с алюминиевым корпусом. И хотя их звучание вряд ли может претендовать на Hi-Fi, но оно выгодно отличается от популярных недорогих мультимедийных систем своей чистотой и прозрачностью. ■

Цена – $2997
Продукт предоставлен компанией DataLux, www.datalux.ua
Рейтинг ★★★★☆



ЗА Большая диагональ; достаточно быстрая реакция; качественное изображение; хорошая акустическая система; широкие возможности подключения

ПРОТИВ Невозможность установки максимального разрешения при подключении по DVI

ВЕРДИКТ Широкоэкранный дисплей, отлично подходящий на роль «домашнего видеоцентра», но не без недостатков

Gembird Orfomouse

Не так давно компания Microsoft анонсировала новый дизайн такого привычного для многих колесика прокрутки компьютерных мышей. К сожалению, продукция «железного» отделения уважаемой компании по-прежнему почти не представлена в Украине, зато к нам в редакцию попала новая мышь от фирмы Gembird, также с революционным механизмом скроллинга.



Gembird, в отличие от Microsoft, не стала изобретать велосипед, усложняя механизм скроллинга качающимися шарнирами, а просто поставила вместо колесика в мыши Orfomouse небольшой шарик, этакую уменьшенную версию трекбола. Что тут же дало дополнительную степень свободы. Теперь вы можете прокручивать большой документ, Web-страницу, графический файл в любом направлении. Вертикально, горизонтально, по диагонали, что действительно очень удобно и практически не отличается от использования стандартного колесика.

Вообще, Orfomouse – воплощение технического совершенства в производстве контроллеров. Это симметричная беспроводная оптическая радиомышь с устройством зарядки (docking station). Оптический сенсор весьма неплохой, хотя, конечно, тягаться с игровыми манипуляторами серии MX от Logitech по точности позиционирования не может. К радиоканалу тоже никаких претензий нет – связь держится хорошо и на достаточно большом расстоянии (до 3 м). Orfomouse имеет пять кнопок: шарик тоже нажимается, к тому же есть две небольшие клавиши по бокам манипулятора.

А вот с эргономикой не все так хорошо. По бокам отсутствуют захваты для пальцев, что вкупе с большой массой (внутри два аккумулятора в формате батарей АА) причиняет некоторые неудобства. Впрочем, играть с помощью радиомышей мы по-прежнему не рекомендуем, а в остальных приложениях на подобные нюансы внимания не обращаешь. Также некоторые проблемы у нас вызвала настройка чувствительности прокрутки шарика, но, поэкспериментировав некоторое время, вы наверняка найдете подходящие параметры. ■

ЗА Усовершенствованный скроллинг; беспроводной интерфейс; зарядное устройство; небольшая цена

ПРОТИВ Некоторые проблемы с эргономикой и чувствительностью

ВЕРДИКТ Отличный выбор для тех, кто работает с большими документами, таблицами и графическими файлами

Цена – 180 грн
Продукт предоставлен компанией ООО «Дако»: тел. (044) 417-1234
Рейтинг


★★★★☆

ASUS Radeon 9800 XT

Долгое время ASUS оставалась одним из основных и наиболее преданных партнеров NVidia, однако новые продукты ATI оказались слишком успешными, чтобы их могла проигнорировать компания, ориентирующаяся на самые качественные и производительные решения. Значение, которое имеет данное завоевание для ATI, трудно переоценить, и потому неудивительно, что именно ASUS первой представила Radeon 9800 XT на нашем рынке.

Новый флагман ATI отличается от предшественника, Radeon 9800 Pro, повышенными частотами ядра и памяти – 412/730 MHz против 380/680 MHz. Чип подвергся небольшой реконструкции, чтобы при сохранении 0,15-микронного технологического процесса он мог достичь более высоких частот. Каких-либо функциональных улучшений не произошло, так что и название осталось практически без изменений. Судя по всему, Radeon 9800 XT выпущен не столько для того, чтобы возглавить продуктовую линейку ATI, сколько с целью заменить 256-мегабайтовую версию Radeon 9800 Pro. Соответственно, цена останется на прежнем уровне, что не может не радовать. Мы надеялись, что Radeon 9800 XT будет более податливым к разгону, чем Radeon 9800 Pro, однако чуда не произошло: видеокарта от ASUS оказалась весьма строптивой, и добиться хотя бы 7%-ного прироста в тактовых частотах нам не удалось. Становится понятным, почему ATI лишь немного ускорила свой новый продукт – большего из 0,15-микронного процесса не выжмешь.

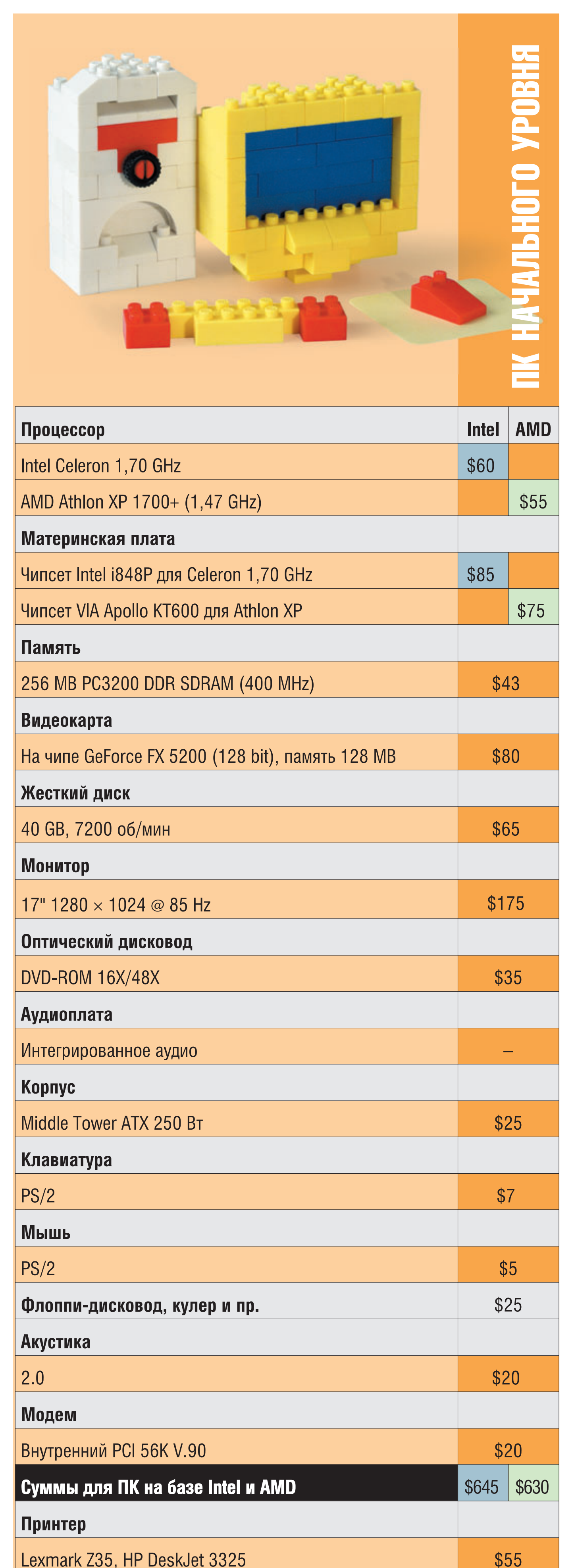
Таким образом, пользователям, заплатившим немалые деньги за Radeon 9800 Pro, причин расстраиваться нет: Radeon 9800 XT показывает «копеечный» прирост в быстродействии. С другой стороны, желающим приобрести самый производительный графический акселератор уже не имеет смысла ориентироваться на Radeon 9800 Pro 256 MB, ведь Radeon 9800 XT – более быстрый и совершенный продукт, предлагаемый за ту же цену. ■

Цена – $450
Продукт предоставлен компанией MTI:
тел. (044) 458-3856
Рейтинг


ЗА Высочайшее качество исполнения, традиционное для ASUS

ПРОТИВ Небольшой разгонный потенциал, хотя это простительно для видеокарт подобного уровня

ВЕРДИКТ Успешный дебют продуктовой линейки ASUS на основе ATI Radeon



ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Процессор	Intel	AMD
Intel Celeron 1,70 GHz	$60	
AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz)		$55
Материнская плата		
Чипсет Intel i848P для Celeron 1,70 GHz	$85	
Чипсет VIA Apollo KT600 для Athlon XP		$75
Память		
256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$43	
Видеокарта		
На чипе GeForce FX 5200 (128 bit), память 128 MB	$80	
Жесткий диск		
40 GB, 7200 об/мин	$65	
Монитор		
17" 1280 × 1024 @ 85 Hz	$175	
Оптический дисковод		
DVD-ROM 16X/48X	$35	
Аудиоплата		
Интегрированное аудио	–	
Корпус		
Middle Tower ATX 250 Вт	$25	
Клавиатура		
PS/2	$7	
Мышь		
PS/2	$5	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25	
Акустика		
2.0	$20	
Модем		
Внутренний PCI 56K V.90	$20	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$645	$630
Принтер		
Lexmark Z35, HP DeskJet 3325	$55	

Компьютеры и лучшие пок

В этом выпуске: Athlon 64 пришел – да здравствует Athlon XP! Революция среди домашних ПК бюджетного класса: модернизация – возможна. Видеокарты среднего уровня: при всем богатстве выбора альтернатив пока что нет. Жесткие диски и оптические приводы: возможности растут обратно пропорционально ценам.

Главным событием этого месяца, безусловно, стал выход Athlon 64. Насколько удачным получился новый процессор AMD и каковы его перспективы – мы расскажем позже. А сейчас уделим внимание рыночным изменениям, которые влечет за собой продвижение платформы AMD64. Для многих пользователей «пришествие» Athlon 64 сулит немалые преимущества. Нет, речь не идет о «наступлении эры 64-битных вычислений» – до этого еще далеко. Мы говорим о более прозаичных вещах: Athlon XP теперь официально причислен к бюджетному классу. А значит, ценовая политика AMD будет соответствующим образом скорректирована (хотя кажется – куда уж дальше?). Таким образом, Athlon XP 2500+, как и старшим моделям, уготовано место в компьютерах, собранных по нашей «первой колонке», где суммарная стоимость составляет порядка $600. Такой «бюджетной платформы» вполне хватит на год или два, а там глядишь, и Athlon 64 станет «ближе к народу». Сегодня 64-битные процессоры AMD стоят настолько дорого, что мы не решимся их рекомендовать даже для ПК высокого уровня. На наш взгляд, платить за процессор $600 или, скажем, $400 – значит, выбрасывать деньги на ветер. Лучше взять CPU среднего уровня, а сэкономленные $200–300 потратить на что-нибудь другое, и со временем, когда цены на старшие модели придут в норму, провести модернизацию. Но подобный подход применим лишь в том случае, если возможности данной компьютерной платформы еще не исчерпаны. И этого нельзя сказать о материнских платах для Athlon XP, для которых модель 3200+ является пределом. Поэтому для системы высокого уровня, которая «по определению» должна легко модернизироваться, Athlon XP не подойдет. В нашей «третьей колонке» он доживает последние месяцы, пока не появятся доступные по цене модели Athlon 64. До тех пор для самых взыскательных пользователей остается лишь один выбор – Intel i875P – платформа, обладающая незаурядной способностью к наращиванию мощности.

Что же касается систем начального и среднего уровней – здесь у Athlon XP позиции весьма сильные. И не только благодаря ценовой политике AMD, но и вследствие богатого выбора материнских плат. Продукты на базе NVidia nForce2 Ultra 400 буквально наводнили рынок, что привело к их значительному удешевлению. Недорогие платы на базе одноканального чипсета VIA Apollo KT600 – тоже неплохой вариант, ведь они почти не уступают в быстродействии двухканальному NVidia nForce2 Ultra 400. Важно отметить, что для системы начального уровня, строим ли мы ее на Intel i848P или VIA Apollo KT600, имеет смысл взять более скоростную память PC3200 DDR SDRAM (400 MHz). Она пригодится если не сейчас, то в будущем при модернизации процессора, тем более что цена на нее не сильно отличается от PC2700 (333 MHz).

Все эти изменения позволяют сказать о том, что бюджетная конфигурация перешла на

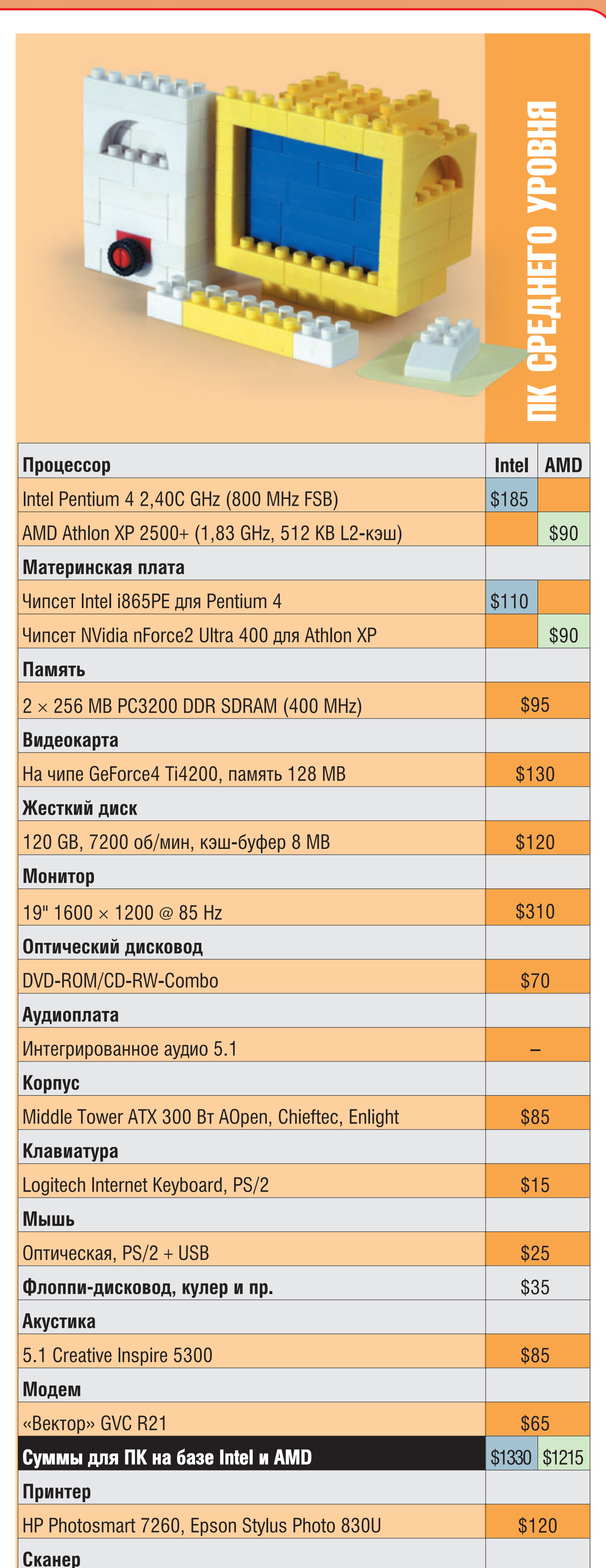
комплектующие: упки месяца

качественно новый уровень. И речь не идет об очередном приросте «мегагерцев» и «гигабайтов» – она стала модернизируемой, причем в той же степени, что и системы среднего или высокого уровней. Это просто роскошь для компьютера за $600 и огромное благо для всех пользователей – мы получаем бóльшую свободу выбора в том, как удовлетворять растущие потребности в вычислительной мощности.

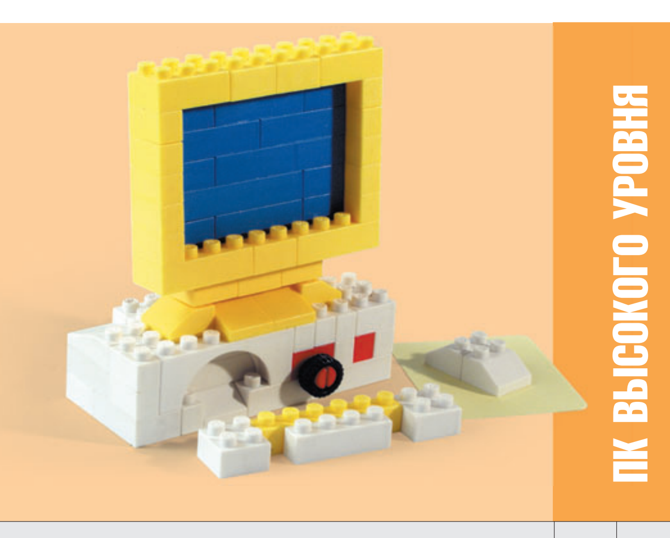
Рынок видеокарт при всем обилии новинок производит, тем не менее, удручающее впечатление. Дешевые видеокарты на базе GeForce4 Ti4200 – наши фавориты в среднем классе – постепенно уходят со сцены, что проявляется в снижении количества предложений и росте цен на них. Однако же на данный момент рекомендовать что-либо другое весьма затруднительно. Серии Radeon 9600 и GeForce FX 5600 стоят дороже и в большинстве существующих игр работают медленнее. Надеемся, что цены исправятся в ближайшее время, и тогда мы, скорее всего, будем ориентироваться на Radeon 9600/Pro/XT. Эти видеокарты во всяком случае смогут порадовать своей производительностью в Half-Life 2. С другой стороны, GeForce FX 5600/Ultra способны стать более удачным решением для грядущего Doom III... Как видно, в среднем классе универсальных решений сейчас нет и в ближайшие месяцы не предвидится, и именно это нас разочаровывает. Если говорить о продуктах высокого уровня – здесь ситуация гораздо лучше. Radeon 9800 128 MB – оптимальный выбор с позиций не только сегодняшнего, но и завтрашнего дня. Правда, цена на эти модели еще далека от приемлемых $250, что связано с некоторым их дефицитом. И все же по соотношению цены и быстродействия Radeon 9800 128 MB – более удачная покупка, чем Radeon 9800 Pro или Radeon 9700 Pro, не говоря уже о GeForceFX 5900/Ultra. Ввиду того что новые флагманы ATI и NVidia являются лишь немного разогнанной (или, как выражаются производители, оптимизированной) версией предыдущих, существенных сдвигов в ценах на высокопроизводительные решения ожидать не приходится.

А вот рынок жестких дисков не перестает удивлять ценовыми изменениями. Модели высокого уровня с 8 MB кэш-буфера идут по доллару за гигабайт, а стандартные с 2 MB – и того дешевле. Винчестеры объемом 120 GB (в них обычно применяется две пластины по 60 GB) – оптимальный выбор в среднем классе, а 160 GB (2 × 80 GB) – в высоком. И не нужно смущаться вопросами типа «чем занять 120 GB?» – при таких ценах нет смысла себя ограничивать. К тому же жизненный опыт подсказывает, что потребности в дисковом пространстве растут вместе с нашими возможностями.

Еще одна приятная новость – приводы DVD-ROM наконец-то достигли цены, которая позволяет их использовать в ПК начального уровня. И это весьма своевременно, ведь фильмы на DVD сейчас доступны в той же степени, что и MPEG-4-видеодиски. Да и качество у приводов DVD-ROM уж во всяком случае не хуже, чем у 20-долларовых CD-ROM. Комбинированные приводы DVD/CD-RW также падают в цене, но больше всего в этом плане впечатляют мультиформатные модели. Из них стоит обратить внимание на DVD+/-RW Sony DRU-510AX. В момент выхода на рынок (это было в начале года) она стоила все $500 и произвела впечатление не только своей универсальностью, но и дизайном. Теперь же ее усовершенствованная версия предлагается всего за $240, а аналогичные продукты других производителей – и того меньше. ■



Процессор	Intel	AMD
Intel Pentium 4 2,40C GHz (800 MHz FSB)	$185	
AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 KB L2-кэш)		$90
Материнская плата		
Чипсет Intel i865PE для Pentium 4	$110	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$90
Память		
2 × 256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$95	
Видеокарта		
На чипе GeForce4 Ti4200, память 128 MB	$130	
Жесткий диск		
120 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB	$120	
Монитор		
19" 1600 × 1200 @ 85 Hz	$310	
Оптический дисковод		
DVD-ROM/CD-RW-Combo	$70	
Аудиоплата		
Интегрированное аудио 5.1	–	
Корпус		
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight	$85	
Клавиатура		
Logitech Internet Keyboard, PS/2	$15	
Мышь		
Оптическая, PS/2 + USB	$25	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика		
5.1 Creative Inspire 5300	$85	
Модем		
«Вектор» GVC R21	$65	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	$1330	$1215
Принтер		
HP Photosmart 7260, Epson Stylus Photo 830U	$120	
Сканер		
Microtek ScanMaker 3830	$90	
Источник бесперебойного питания		
Резервный ИБП 300 В•А	$75	



ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ

<table>
<tr><th>Процессор</th><th>Intel</th><th>AMD</th></tr>
<tr><td>Intel Pentium 4 2,60C GHz (800 MHz FSB)</td><td>$220</td><td></td></tr>
<tr><td>AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 KB L2-кэш)</td><td></td><td>$90</td></tr>
<tr><td>Материнская плата</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Чипсет Intel i875P для Pentium 4</td><td>$170</td><td></td></tr>
<tr><td>Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP</td><td></td><td>$90</td></tr>
<tr><td>Память</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2 × 256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)</td><td colspan="2">$95</td></tr>
<tr><td>Видеокарта</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>На чипе Radeon 9800, память 128 MB</td><td colspan="2">$290</td></tr>
<tr><td>Жесткий диск</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>160 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB</td><td colspan="2">$155</td></tr>
<tr><td>LCD-монитор</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>17", время отклика 16–25 мс</td><td colspan="2">$545</td></tr>
<tr><td>Оптический дисковод</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>DVD+/-RW, мультиформатный</td><td colspan="2">$210</td></tr>
<tr><td>Аудиоплата</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS</td><td colspan="2">$120</td></tr>
<tr><td>Корпус</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight</td><td colspan="2">$85</td></tr>
<tr><td>Клавиатура</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Logitech Internet Navigator, PS/2 + USB</td><td colspan="2">$35</td></tr>
<tr><td>Мышь</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Оптическая, PS/2 + USB</td><td colspan="2">$40</td></tr>
<tr><td>Флоппи-дисковод, кулер и пр.</td><td colspan="2">$35</td></tr>
<tr><td>Акустика</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>7.1 Creative Inspire 7.1 T7700</td><td colspan="2">$150</td></tr>
<tr><td>Модем</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>«Вектор» ZyXEL Omni 56K</td><td colspan="2">$75</td></tr>
<tr><td>Суммы для ПК на базе Intel и AMD</td><td>$2225</td><td>$2015</td></tr>
<tr><td>Принтер</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>HP Photosmart 7760, Epson Stylus Photo 915</td><td colspan="2">$200</td></tr>
<tr><td>Сканер</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Umax Astra 4700, HP ScanJet 4470C</td><td colspan="2">$125–160</td></tr>
<tr><td>Источник бесперебойного питания</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Резервный ИБП 650 В•А</td><td colspan="2">$120</td></tr>
</table>

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Планшетные сканеры			
BenQ Scan2Web 4300U	54	★★★★★	14168
Mustek Be@rPaw 1200CU Plus	55	★★★★★	14168
BenQ Scan2Web 5000E	65	★★★★★	14168
HP ScanJet 3500	78	★★★★★	14168
Microtek ScanMaker 3830	85	★★★★★	14168
Canon CanoScan 3000	98	★★★★★	14168
Canon LiDE 30	100	★★★★★	14168
Umax Astra 4700	115	★★★★☆	14168
Epson Perfection 2400 Photo	220	–	–
Epson Perfection 3200 Photo	400	–	14936
Струйные принтеры			
Lexmark Z35	52	★★★★★	9213
HP DeskJet 3325	55	★★★★★	13143
Epson Stylus C62	75	★★★★★	13143
Canon S330 Photo	90	★★★★★	13143
HP Photosmart 7260	120	★★★★★	–
HP DeskJet 6122	175	–	–
HP Photosmart 7760	199	★★★★★	–
Epson Stylus Photo 935	299	★★★★★	–
Джойстики			
Genius Flight 2000 F-22X	9	–	–
Genius Flight 2000 F-23	15	★★★★★	9533
Logitech Wingman Extreme Digital 3D	37	★★★★★	9533
ThrustMaster Top Gun Fox 2 Pro Shock	55	★★★★★	9533
Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick	65	★★★★★	–
ThrustMaster Top Gun Afterburner II	65	★★★★★	9533
Logitech Wingman Strike Force 3D	70	★★★★★	9533
Игровые рули			
SVEN RockFire Star Deluxe	36	★★★★☆	9783
Logitech Wingman Formula Force GP	63	★★★★★	9783
ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel	105	★★★★★	9783
Logitech MOMO Force	160	★★★★★	9783
Мобильные телефоны			
Siemens A50	90	★★★★★	11917
Siemens A55	104	★★★★★	13137
Alcatel One Touch 512	110	★★★★★	13137
Sony Ericsson T100	120	★★★★★	13137
Nokia 2100	138	★★★★★	13137
Motorola C350	145	★★★★☆	14779
Siemens C55	150	★★★★★	11917
Siemens ME45	170	★★★★★	–
Alcatel OneTouch 715	190	★★★★★	11917
Samsung SGH-C100	200	★★★★★	14779
Siemens M55	200	★★★★★	14779
Sony Ericsson T310	205	★★★★★	14779
Samsung SGH-A800	240	★★★★★	11917
Samsung SGH-S500	300	★★★★★	14777
Siemens S55	330	★★★★★	12822
LG G7030	360	–	–
Sony Ericsson T610	380	★★★★★	14332
Nokia 7650	450	★★★★★	10891

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки месяца» дают покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

В перечень лучших комплектующих попадают продукты, отличившиеся в наших тестированиях, и те, что не имеют конкурентов в своей ценовой категории. Все они представлены в базе «Hot Line» (www.itc.ua/hl), с помощью которой легко найти компании, занимающиеся их продажей. Рейтинг устройства может быть пересмотрен в сторону повышения в связи с его переходом в более низкую ценовую категорию.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, используйте «Hot Line». Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для данного устройства указан номер 1234, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/1234.

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Цифровые фотокамеры			
Olympus Camedia C-120	210	★★★★★	10422
Canon PowerShot A200	220	–	–
Olympus C-350	280	★★★★★	–
Canon PowerShot A60	325	★★★★★	–
Panasonic Lumix DMC-LC33	350	★★★★★	–
Nikon Coolpix 3100	390	★★★★★	–
Olimpus Digital mju 300	390	★★★★★	12836
Konica Digital Revio KD-400Z	430	★★★★★	11235
Camedia C-4000 Zoom	400	★★★★★	13144
Canon Digital IXUS 400	515	★★★★★	–
Olympus Camedia C-740 Ultra Zoom	540	–	–
Nikon Coolpix 4300	630	★★★★★	12440
Minolta Dimage F300	690	–	–
Canon PowerShot S50	695	★★★★★	–
Olympus Camedia C-5050 Zoom	860	★★★★★	12490
Canon PowerShot G3	965	★★★★★	12490
Sony CyberShot F717V	1130	★★★★★	12490
Nikon Coolpix 5700	1400	★★★★★	12490
Olympus Camedia E-20P	1420	★★★★★	12490
Звуковые платы			
Sound Blaster Live! 5.1 Digital	35	★★★★★	12444
Sound Blaster Audigy LS	65	★★★★★	–
Sound Blaster Audigy 2 ZS	120	★★★★★	–
Hercules Game Theatre XP 6.1	115	★★★★★	7788
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	9538
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	210	–	–
ЭЛТ-мониторы			
17" LG Flatron EZ T710PH	155	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 765MB	180	★★★★★	13448
17" AOC 7A+	195	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757MB	210	★★★★★	13448
17" Samsung SyncMaster 757NF	225	★★★★★	8080
17" NEC MultiSync FE791 SB	240	★★★★★	13448
19" LG Flatron F900P	270	–	–
19" Viewsonic G90F	280	–	–
19" Samsung SyncMaster 959NF	320	–	–
19" Philips Brilliance 109P40	370	–	–
19" Iiyama VisionMaster Pro 454	445	–	–
Жесткие диски 7200 об/мин			
40 GB Maxtor D740X	69	–	–
40 GB Western Digital WD400BB	65	–	10137
40 GB Samsung SpinPoint SP4002H	68	–	–
40 GB Seagate Barracuda ATA IV	73	–	–
80 GB Samsung SpinPoint SP8004H	85	★★★★★	12830
80 GB Western Digital WD800JB	95	★★★★★	12830
120 GB Maxtor DiamondMax Plus9	112	–	–
120 GB Seagate Barracuda 7200.7	115	–	–
120 GB Western Digital WD1200JB	120	–	10137
Акустические системы			
2.0 SVEN SPS-611	23	–	–
4.1 Altec Lansing 641	270	★★★★★	8900
5.1 Creative Inspire 5300	85	★★★★★	9529
5.1 Creative Inspire 7.1 T7700	150	–	–
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	260	★★★★★	9529
5.1 Creative MegaWorks THX 5.1 550	295	★★★★★	12436
Оптические мыши			
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	–	–
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	25	★★★★★	9784
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	28	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	34	★★★★★	9784
Logitech MX300	40	★★★★★	11527
Logitech MX310	42	★★★★★	–
Logitech MX500	55	★★★★★	11931

Тарифы мобильной связи: выбор в эпоху перемен

Роман Хархалис

Последние месяцы выдались бурными для операторов и абонентов мобильной связи. В августе стартовал новый предоплаченный сервис «Джинс», работающий в сети UMC. Сентябрь ознаменовался законодательной отменой платы за входящие звонки. В итоге экономным абонентам, которых среди новоподключившихся большинство, приходится выбирать тарифный пакет в совершенно новых условиях.

Сегодня за телефонный разговор платит вызывающий абонент, а услуги принимающего оператора при этом оплачиваются путем взаиморасчетов между компаниями. Тариф на звонок со стационарного телефона на мобильный теперь составляет 1,20 грн/мин. Однако оборудование городских сетей может правильно «оценить» только вызов с использованием кода сети сотового оператора, т. е. на непрямой номер. Звонки на прямые номера все еще оплачиваются стационарными абонентами по тарифу местной связи (0,03 грн/мин). Чтобы защититься от огромного количества возможных бесплатных разговоров, все мобильные операторы ввели регулярную оплату за использование прямых городских номеров. У «Киевстар», Golden Telecom и UMC она имеет форму принудительной платной переадресации вызова с городского номера на внутрисетевой. Тариф на эту услугу составляет у UMC и «Киевстар» 1,20 грн/мин, у Golden Telecom – $0,20/мин (чуть больше 1 грн/мин). Компания WellCOM пошла по другому пути – она взимает фиксированную ежемесячную плату за обслуживание прямого номера в размере, эквивалентном $10.

«ДЖИНС»
★★★★★

+ Низкий внутрисетевой тариф; невысокая стоимость звонков на мобильные телефоны других операторов; дешевый стартовый пакет

– Полное отсутствие дополнительных услуг (есть только SMS)

! Prepaid-пакет, обеспечивающий самый низкий уровень расходов на разговоры, но практически не предоставляющий дополнительные услуги

Вопреки опасениям, отмена платы за входящие звонки прошла практически безболезненно (имеется в виду изменение стоимости разговоров). Резкого скачка абонплаты и тарифов не произошло – минимально подорожали звонки в некоторых предоплаченных пакетах и бюджетных контрактных планах да увеличилась плата за соединение. Но теперь владелец мобильного телефона может неплохо экономить. Если не пользоваться прямым городским номером, то оплата всех входящих вызовов перекладывается на плечи ваших собеседников, существенно облегчая вам жизнь. Наши подсчеты показывают, что в итоге счета за мобильную связь сокращаются в среднем на 30–40%. Уменьшаться в два раза им мешает возросшая плата за соединение или тарифы на исходящие звонки.

«КИЕВСТАР» L
★★★★★

+ Невысокие тарифы; ставки постепенно снижаются после использования определенного числа минут; тарифные опции «Любимые номера» и «Уикенд»; GPRS; WAP; Internet; субсидии на покупку телефона

– Наличие абонплаты, в которую не входят бесплатные минуты

! Лучший выбор для «среднего-ворящего» абонента – контрактный пакет с привлекательными тарифами и хорошими возможностями оптимизации

Плата за соединение пришла к нам с тех времен, когда национальные операторы, стараясь повысить прибыльность, ввели данный «налог», сделав гораздо менее выгодными самые распространенные короткие разговоры длительностью менее минуты. Это весьма неприятный момент: 5-центовая надбавка к стоимости звонка увеличивает месячный счет абонента «Джинс», средняя продолжительность разговора которого – 30 с, на целых $4 по сравнению с тем случаем, когда при прочих одинаковых условиях плата составляла бы $0,03. Если представить гипотетический вариант полного отсутствия такой платы, то разница будет уже $10. Хуже всего, что надбавка за соединение может практически свести на нет эффект от снижения повременных тарифов. С этим можно бороться путем сокращения количества разговоров и увеличения их продолжительности. Придерживаясь такой тактики, вполне реально заплатить меньше даже при большем суммарном времени разговоров.

ЧТО ВЫБРАТЬ?

Мы проанализировали множество параметров всех существующих тарифных пакетов, подсчитали ежемесячные расходы для каждого из них и определили самые оптимальные предложения от операторов, действительные на сегодня. Они подойдут тем, кто более-менее равномерно использует внутрисетевую и внешнюю связь, имеет знакомых, обслуживающихся у разных операторов, активен днем и вечером, а отдыхает ночью, совершает примерно одинаковое количество звонков по будням и выходным – иными словами, обычным людям, не имеющим возможности специально планировать время и направление вызовов или же просто не желающим это делать.

Для тех, кто собирается тратить и, соответственно, говорить поменьше, лучший выбор – «Джинс». Эта новая предоплаченная услуга привлекательна благодаря низкому внутрисетевому тарифу, а также уникально выгодным расценкам на разговоры с абонентами других мобильных операторов. Минимальный размер ежемесячных расходов на связь, лимитируемый сроками действия пополнения, в «Джинс» (равно как и в других предоплаченных сервисах) составляет около 30 грн, что примерно соответствует 20 мин исходящих разговоров – примерно столько набегает за месяц при использовании мобильного «только тогда, когда действительно нужно».

Если потребность в разговорах составляет 60 мин в месяц и больше, либо, другими словами, есть возможность выделять на связь около $20, лучший выбор – пакет L от «Киевстар», самый экономный среди контрактных предложений от национальных

операторов. Используя тарифные опции «Любимые номера» или «Любимые номера 4», можно наговорить на указанную сумму 100 мин в месяц и даже немного больше.

Теперь перейдем к частным случаям. Если планируется большинство звонков совершать абонентам одной сети, то для малого количества разговоров сойдет и «Джинс», но при активном общении высокие расценки на исходящую связь не понравятся вашим собеседникам и вам разумнее всего будет подключиться в ту же сеть. Как обычно, при малом уровне расходов лучше брать prepaid, при относительно большом ($15 в месяц и больше) – подключаться по контракту.

Когда «мобилизируется» целая компания или семья, «Джинс» будет, пожалуй, лучшим выбором. Если вас 2–3 человека, можно выбрать один из пакетов Sim-Sim (в общем случае – «Юбилейный» или «Команду»), воспользоваться опцией «Sim-Sim Семья», чтобы общаться между собой по низким расценкам, а затем опцией «UMC Область» дополнительно сбить тарифы на звонки по городу и тем самым еще немного сэкономить. При желании дополнительно обзавестись дешевым «акционным» телефоном выбирайте один из номерных контрактных пакетов UMC (предпочтительно UMC 15) и опять-таки активируйте «Семью» и «Область». Если же компания

UMC 15
★★★★★

+ Тарифные опции «UMC Семья» и «UMC Область»; возможность купить при подключении телефон по очень низкой цене; GPRS; MMS; WAP; Internet

– Высокие тарифы; отсутствие скидок на внутрисетевые звонки; жесткие условия дополнительного соглашения при покупке телефона с субсидией

! «По умолчанию» это дорогой пакет, но выгодные тарифные опции, большой выбор сервисов и хорошие скидки на телефоны компенсируют этот недостаток

состоит из 4 и более человек, то альтернативу «Джинсу» найти сложно.

При увеличении количества разговоров с абонентами городской телефонной сети «Джинс», как и большинство других предоплаченных пакетов, постепенно теряет свою привлекательность. В данном случае более уместны контрактные пакеты, в которых стоимость разговора с «городом» редко превышает 2 грн. Разумным выбором будут те же

«SIM-SIM ЮБИЛЕЙНЫЙ»
★★★★★

+ Скидки на внутрисетевые звонки; тарифные опции «UMC Область» и «Sim-Sim Семья»; самая низкая стоимость SMS («Юбилейный»); международный роуминг

– Высокий базовый тариф для связи по Украине

! При использовании тарифных опций это самый привлекательный prepaid-пакет для тех, кто часто звонит на городские телефоны, но не желает лишаться преимуществ дешевой внутрисетевой связи

«Киевстар» L и UMC 15, а для киевлян, почти не выезжающих за город, также подойдет Welcome New от WellCOM – в нем более высокая базовая ставка тарифа с лихвой компенсируется отсутствием платы за соединение и дешевыми расценками небизнес-времени. Опять-таки, хорош Sim-Sim с тарифной опцией «UMC Область». Это гениальное изобретение UMC можно (и нужно!) применять в сочетании с контрактными тарифными планами этой компании, здесь оно еще более эффективно.

В ряде случаев мобильный телефон нужен тогда, когда его владелец активно отдыхает в вечернее и ночное время и по выходным. Сегодня тарифных планов, предлагающих более низкие тарифы в небизнес-время, осталось не так много, но при желании подходящий вариант найти можно. Это пакеты «Sim-Sim Клуб» и Base от «Киевстар». В первом из них вечерние и ночные тарифы ниже, зато во втором дешевле базовые расценки, внутрисетевые звонки оплачиваются по половинной стоимости, а в нерабочие дни тариф небизнес-времени действует круглосуточно. Третий вариант – Welcome New – подойдет только киевлянам. Если же «небизнес-время» означает для вас не вечер, а выходные (например, если вы выезжаете на дачу, где нет телефона) и общий уровень месячных расходов на связь в $20 и более является для вас допустимым, то лучше всего выбрать «Киевстар» L с тарифной опцией «Уикенд», позволяющей за $4 получить 60 мин исходящей связи по выходным в месяц.

При постоянном общении с одним-двумя собеседниками (на разговоры с которыми уходит не менее половины эфирного времени) лучше всего подключаться в ту же сеть и пользоваться опциями, снижающими стоимость разговоров с избранными абонентами, – «UMC Семья», «Sim-Sim Семья» или «Любимые номера» от «Киевстар». Учтите, что если два ваших постоянных собеседника подключены к разным операторам, то получить

WELLCOM WELCOME NEW
★★★★☆

+ Отсутствие абонплаты и платы за соединение; низкие тарифы; дешевые звонки в небизнес-время; небольшой авансовый платеж

– Наименьшая на сегодня область покрытия; минимальный набор дополнительных услуг

! Неплохой выбор для экономных киевлян, сочетающий достоинства контрактного и предоплаченного способов подключения

скидку на разговоры удастся только с одним из них – с тем, к чьей сети подключитесь вы.

И наконец, если важным критерием выбора для вас является возможность покупки телефона с большой скидкой, то самые выгодные предложения – при контрактном подключении к UMC. Помните, что такая покупка всегда сопровождается подписанием дополнительного соглашения, запрещающего в течение 1,5 лет отключаться от сети или менять тарифный план на более дешевый. ■



Модель: Кольчугина Марина. Визаж: Цехмейстер Люда (L-MODELS)

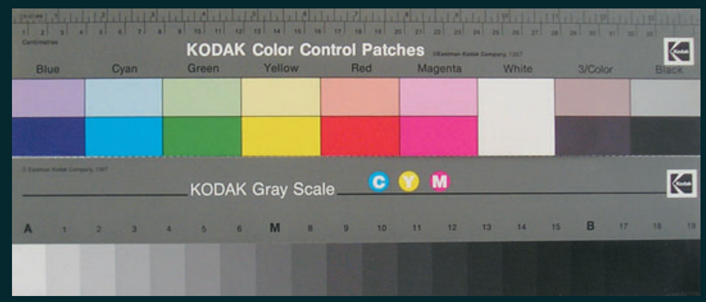
Цифровые фотокамеры до $400

Сергей Галёнкин

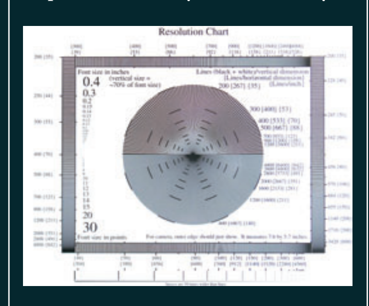
Рынок недорогих цифровых камер является, пожалуй, одним из самых динамично развивающихся. Так же как некоторое время назад все IT-компании ударились в производство мобильных телефонов, так и сейчас мы наблюдаем массированную атаку на кошельки фотолюбителей. Нельзя сказать, что это плохо, скорее наоборот – от конкуренции, как правило, в первую очередь выигрывает потребитель, т. е. мы с вами. С другой стороны, из-за огромного выбора на рынке возникают проблемы с подбором оптимальной модели камеры для своих нужд. Мы постарались собрать самые популярные фотоаппараты с вариобъективами и трехмегапиксельными матрицами стоимостью до $400, чтобы облегчить эту задачу.

Предвосхищая замечания по поводу «малого количества мегапикселов», сразу стоит отметить, что размерность матрицы – отнюдь не самый главный параметр фотокамеры. Прежде всего следует обратить внимание на разрешение системы объектив-матрица – зачастую именно она является «узким местом». Как вы увидите в нашем тесте, у всех камер этот параметр значительно варьируется, несмотря на то, что устройства вроде бы относятся к одному классу.

Мы также уделили особое внимание автоматике аппаратов. По нашим наблюдениям, большинство любительских снимков осуществляется именно в традиционном авторежиме. В этом случае интеллектуальность программного обеспечения устройства (firmware) в первую очередь определяет качество полученных результатов.



И, естественно, мы оценивали эргономику и дизайн. Как и любое другое бытовое устройство, фотоаппарат должен быть красивым и удобным в обращении – ведь снимать с его помощью будут фотолюбители, которым для получения наилучших снимков необходимо, чтобы камера была максимально понятной и простой в эксплуатации.



НЕКОТОРЫЕ ПОЯСНЕНИЯ К ТЕСТАМ

Мира – мы использовали радиальный штриховой оригинал с линиями, исходящими из центра и образующими окружность. От края к центру нанесены специальные засечки. Тестирование по мире определяет качество связки оптика-матрица. Чем ближе к центру (меньше число), тем выше оптическое разрешение камеры и тем лучше воспроизведение мелких деталей. Мы проводили тесты на максимальном и минимальном фокусных расстояниях объективов – соответственно T и W. Нужно сказать, что мира – самый надежный показатель качества камеры и потому имеет в тестировании наибольший вес.

Kodak – мы снимали цветовые таблицы Kodak Q-14 при естественном (Kodak E) и искусственном (Kodak И) освещении и замеряли цветовой охват фотоаппаратов. Заметим, что этот параметр во многом зависит от автоматики – большинство камер показали лучшие результаты при выборе подходящей программы съемки, но в таблице мы их не учитывали.

Динамический диапазон – кроме цветов, на таблице Q-14 имеется градиентная полоса оттенков серого. Чем больше вариаций удается различить (число выше), тем лучше камера справляется с тенями и тем выше ее динамический диапазон.

Вспышка – мы попытались выяснить, насколько хорошо автоматика камер справляется со съемкой при вспышке. Довольно часто фотолюбителям приходится снимать в плохо освещенных помещениях. И нужно отметить, что все аппараты в тестировании показали себя здесь с лучшей стороны. Оценку мы выставляли в баллах.



Эргономика – вам придется провести со своим приобретением довольно много времени, и чем удобнее оно в работе – тем лучше. Мы оценивали в баллах функциональность и дизайн камер с точки зрения потребителя, и разброс оценок получился довольно большим.

BENQ DC5330

CANON POWERSHOT A70



BENQ DC5330

★★★★☆

Цена – $270

Основное достоинство этой камеры – сравнительно невысокая цена для такого хорошего устройства. К сожалению, на итоговый балл его стоимость не влияет никак, а то DC5330 имел бы все шансы получить лучшую оценку. Качеством съемки этой камерой мы остались довольны – налицо хорошие разрешение, цветопередача и работа автоматики во всех режимах – от фотографирования со вспышкой до пейзажной съемки.

Дизайн DC5330 на столь же высоком уровне – серый пластиковый корпус не производит впечатления дорогого устройства, но сразу дает понять, что перед нами – хорошая цифровая камера. Меню управляется с помощью джойстика и выглядит привычным для всех, кто сталкивался с какой-либо техникой производства BenQ. Единственное «но» – сравнительно долгое сохранение изображений.

CANON POWERSHOT A70

★★★★★

Цена – $400

Мы возлагали большие надежды на самое дорогое устройство в этом тестировании, и PowerShot A70 оправдал наши ожидания, совсем немного уступив лидерам гонки. Прекрасное разрешение портит лишь слегка заметный муар. Качественная цветопередача и широкий динамический диапазон также относятся к сильным сторонам этой камеры. Программное обеспечение аппарата явно одно из лучших – автоматика отлично справилась со всеми заданиями.

Дизайн камеры не вызывает ни негативных, ни положительных эмоций. Тяжелая правая сторона фотоаппарата (он питается от четырех батарей АА) делает неудобным его использование детьми и женщинами, однако в больших руках он лежит как влитой.

JENOPTIK JD3.3XZ3

★★★☆☆

Цена – $240

Главным и несомненным преимуществом этого фотоаппара-

JENOPTIK JD3.3XZ3

KODAK EASYSHARE CX6330



та по сравнению с другими участниками тестирования является его цена – одна из самых низких среди трехмегапиксельных устройств с зумом. Разумеется, от такой дешевой камеры сложно ожидать выдающихся результатов, однако JD3.3xz3 показала себя неплохо – средние показатели в фотографировании миры свидетельствуют о посредственном разрешении, а сравнительно хорошие показатели в фотографировании таблиц Kodak – о не самой плохой автоматике.

Внешний вид камеры производит приятное впечатление – черный цвет корпуса гармонирует с белым объективом, и она не выглядит как бюджетная. Меню также сделано неплохо. Сам фотоаппарат хорошо лежит в руках и благодаря небольшим размерам легко помещается в кармане куртки.

KODAK EASYSHARE CX6330



Цена – $365

Как легко догадаться из названия, EasyShare CX6330 предназначена для новичков, которые раньше не сталкивались с цифровой фотосъемкой. И, нужно сказать, с задачей обучения своего пользователя азам фотографирования камера справляется на «отлично». EasyShare содержит удобные пояснения для каждого выбранного режима, поэтому фотолюбитель никогда не запутается с его настройками или программами съемки. Перенести полученные фотографии в компьютер также довольно просто – для этого на корпус вынесена специальная кнопка.

Что касается собственно съемки, то и тут EasyShare показала себя очень хорошо. Прекрасные оптические характеристики сочетаются с неплохой цветопередачей и динамическим диапазоном. Грамотная автоматика отлично справилась с фотографированием при вспышке.

NIKON COOLPIX 3100

★★★★★

Цена – $390

Впервые увидев Nikon Coolpix 3100, мы выдвинули к камере

NIKON COOLPIX 3100

домашний ПК
№11/2003
ЛУЧШЕЕ КАЧЕСТВО

OLYMPUS C-350



OLYMPUS DIGITAL MJU: 300



всего две претензии – завышенная цена и не совсем удачная автоматика. С радостью отмечаем, что за прошедшие с момента знакомства два месяца стоимость камеры значительно снизилась. Проблемы с автоматикой, правда, никуда не делись – так, Nikon Coolpix 3100 показала не самый лучший результат при съемке со вспышкой, но, вместе с тем, отлично справилась с фотографированием миры и цветовых таблиц Kodak, далеко оторвавшись от своих соперников.

К плюсам камеры стоит отнести удачный дизайн, миниатюрные габариты (ее можно положить в карман рубашки) и при этом отличную оптику – большая редкость для маленьких устройств. В то же время люди с крупными ладонями не будут испытывать никаких неудобств в работе – все управляющие элементы камеры достаточно велики.

OLYMPUS C-350

★★★★★

Цена – $300

Любительские камеры Olympus традиционно отличаются от конкурентов серьезным подходом к непрофессиональным устройством. В первую очередь это выражается в разработке программного обеспечения для фотоаппарата, способного удовлетворить нужды классического фотолюбителя без ущерба для качества снимков. Поэтому все тесты, связанные с автоматикой, C-350 выполнила на «отлично», а в чрезвычайно сложной задаче фотографирования таблиц Kodak при искусственном освещении показала наилучший результат. Единственная претензия – не очень удачный показатель разрешения на близком расстоянии, так что для макросъемки C-350 лучше не использовать.

В плане удобства применения эта камера является одной из лучших. Несмотря на пластиковый корпус, выглядит она немногим хуже более дорогих конкурентов, а удобное меню и быстрый автофокус лишь подтверждают ее статус лучшей покупки в этом ценовом диапазоне.

PANASONIC LUMIX DMC-F1



PANASONIC LUMIX DMC-LC33



OLYMPUS DIGITAL MJU: 300

★★★★☆

Цена – $360

Камеры серии digital mju:, включая рассматриваемую mju: 300, являются имиджевыми моделями, ориентированными в первую очередь на молодежь и людей, больше озабоченных внешним видом фотоаппарата, чем его характеристиками. Впрочем, это не означает, что mju: 300 в чем-то значительно уступает конкурентам – как раз наоборот. Она прекрасно показала себя в тестировании на мире, пропустив вперед только победителей. Качество проработки кадра при съемке со вспышкой также одно из самых лучших. И только цветопередача и диапазон оттенков серого оказались не отличными, а просто хорошими.

Вместе с тем дизайн и удобство использования фотоаппарата определенно лучшие из тех, что попали в этот тест. Стильный металлический корпус обеспечивает защиту от попадания влаги внутрь и позволяет снимать в неблагоприятных погодных условиях – дождь и снег ему не помеха.

PANASONIC LUMIX DMC-F1

★★★★★

Цена – $380

Даже если вы знакомы с продукцией Panasonic преимущественно по бытовой электронике, факт выпуска ею собственной линейки фотоаппаратов не должен вас смущать. Ведь в качестве объектива в новой серии камер Lumix используется легендарная оптика Leica – та самая, ради которой простой советский фотограф готов был душу продать врагам революции. Именно она и определила основное достоинство камеры – просто потрясающее разрешение. Впрочем, автоматика также оказалась на высоте: DMC-F1 может смело похвастаться хорошими результатами в тестировании цветопередачи и снимков со вспышкой.

Хотя, разумеется, главное, на что вы обратите внимание в первую очередь, – стильный дизайн корпуса. В наши руки в этот раз попала модель черно-

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ КАМЕР

Название	Мира W (меньше-лучше)	Мира Т	Серый Е (больше-лучше)	Серый И	Kodak E	Kodak И	Вспышка (в баллах, больше-лучше)	Эргономика	Цена, $	Итог
BenQ DC5330	3	3	16	17	17	17	4	4	270	4
Canon PowerShot A70	3	2	17	16	20	16	5	4	400	5
Jenoptik JD3.3xz3	4	3	16	15	15	14	4	4	240	3
Kodak EasyShare CX6330	3	3	16	16	13	17	5	5	365	4
Nikon Coolpix 3100	3	2	18	16	58	15	4	5	390	5
Olympus C-350	4	3	17	16	35	29	5	5	300	5
Olympus mju: 300	3	3	16	15	18	20	5	5	360	4
Panasonic Lumix DMC-F1	3	2	17	16	32	19	4	5	380	5
Panasonic Lumix DMC-LC33	2	2	16	16	24	18	5	5	350	5
Pentax Optio 33L	3	2	17	16	18	13	4	5	315	4
Rollei dp 300	3	3	16	13	15	10	3	3	270	3
Samsung Digimax 360	5	2	18	16	17	14	4	3	270	3
Samsung Digimax V3	3	3	18	17	14	31	4	3	350	4

PENTAX OPTIO 33L



ROLLEI DP 300



SAMSUNG DIGIMAX 360



го цвета – и она выгодно выделяется в массе одноликих серебристых конкурентов. Управление камерой и меню также реализованы весьма хорошо.

PANASONIC LUMIX DMC-LC33

★★★★★

Цена – $350

Несмотря на то что эта камера в табели о рангах серии Lumix находится ниже DMC-F1, по качеству она ее превосходит. Так, DMC-LC33 показала самый лучший результат в тестировании оптики – такого уровня детализации не смог достичь ни один из представленных фотоаппаратов. Автоматика, опять же, тоже оказалась лучше, чем у F1, – сделанный ею снимок со вспышкой по праву занимает первое место в нашем тесте. Цветопередача также весьма хороша, особенно при искусственном освещении, что свидетельствует о высоком качестве firmware.

И с внешним видом у LC33 все отлично – несмотря на то, что камера выглядит несколько менее модной, чем F1, впечатление она производит самое благоприятное. Удобное меню очень похоже на то, что имеется у старшей модели, – такое же простое в освоении.

PENTAX OPTIO 33L

★★★★☆

Цена – $315

Компания Pentax хорошо известна как фотолюбителям, так и профессионалам, в первую очередь, благодаря прекрасной оптике, которой она оснащает все свои камеры, включая самые недорогие. Поэтому младшая модель линейки отличается великолепным разрешением – в тесте с мирой Optio 33L показала себя с лучшей стороны, продемонстрировав впечатляющее качество. К сожалению, с автоматикой у камеры отнюдь не все гладко – это видно из посредственных результатов в проверке цветопередачи. С другой стороны, программное обеспечение хорошо справилось с фотографированием при вспышке, да и в натурных съемках Optio 33L выглядит совсем неплохо. Нарекания вызывает сравнительно медленный автофокус, впрочем, если вы не снимаете спортивные состязания, с этим вполне можно смириться.

В дизайне сразу хочется отметить чрезвычайно удобный поворотный LCD-дисплей, который позволяет фотографировать в сложных условиях, например в толпе. Также он пригодится при съемке «от пояса» или при создании макроснимков. Меню у 33L типичное для Pentax – удобное и легкое в освоении.

ROLLEI DP 300

★★★☆☆

Цена – $270

Лет десять назад название торговой марки Rollei в кругах фотографов произносилось исключительно с придыханием – благодаря великолепным профессиональным камерам компания даже у прирожденных скептиков снискала уважение. Но после ряда финансовых неурядиц и перепродаж Rollei надолго исчезла с рынка.

Возвращение Rollei нельзя назвать неудачным – фирма снова производит свои легендарные профессиональные пленочные камеры и уступать на этом рынке не собирается. К сожалению, цифровые фотоаппараты Rollei изготовляются по OEM-соглашению и не всегда могут тягаться по качеству с другими участниками теста. dp 300 показала не лучшие результаты в тестах, хотя и может похвастаться неплохим дизайном и удобным меню.

SAMSUNG DIGIMAX 360

★★★☆☆

Цена – $270

Компания Samsung довольно активно завоевывает новые рынки для своей продукции, однако ее вторжение в сегмент цифровых любительских камер только начинается. Сложно найти элемент, который был бы выполнен в этой модели на «отлично», хотя и совсем неудачных не наблюдается. Оптике далеко до совершенства, цветопередача не очень хорошая, авто-

ГЛОССАРИЙ

(AF) – система фотоаппарата, которая измеряет расстояние до объекта съемки и соответствующим образом учитывает его: меняет фокусировку объектива и мощность вспышки.

– фото- и видеокамеры не обладают способностью глаза приспосабливаться к изменениям окружающей цветовой гаммы и со сменой освещения начинают искажать цвета. Поэтому съемка, например, при освещении лампами накаливания придает желтизну всему окружающему, а с наступлением вечера на улице – «синит». Автоматическая настройка не всегда справляется с этой проблемой, ручная же значительно более эффективна. Для правильной передачи цветов настраивается радикально белый цвет, включающий в себя, как известно, все цвета радуги.

– время, на которое открывается затвор фотоаппарата для экспонирования пленки или ПЗС-матрицы. Наряду с этот параметр определяет количество света, попавшего на пленку и/или ПЗС-матрицу, и, соответственно, правильность . Измеряется в секундах или ее долях, обозначаемых в виде дроби. В обиходной речи обычно называют только знаменатель дроби. Чем больше знаменатель, тем короче выдержка, и наоборот.

– устройство, ограничивающее прохождение света через объектив (регулируется отверстие объектива). Значение светового потока характеризуется диафрагменным числом. Чем больше последнее, тем меньше света попадает на пленку, и наоборот. Диафрагменное число, при котором через объектив проходит максимальное количество света, называют .

(зум-объектив, трансфокатор, вариообъектив, zoom, zoom lens) – фотообъектив, позволяющий в определенных пределах плавно изменять фокусное расстояние, как бы приближая или удаляя объект съемки. Фактически такой объектив заменяет одновременно несколько объективов.

– режим работы, позволяющий снимать крупным планом очень мелкие объекты.

– нежелательный эффект, называемый иногда печатным растром, возникающий при фотографировании оригиналов, отпечатанных офсетным способом.

– свойство камеры раздельно передавать на оптическом изображении мелкие детали. Разрешающая способность измеряется в линиях на 1 мм.

– величина, характеризующая качество воспроизведения границ участков изображений и контуров.

– степень проработки деталей изображения на фотографии.

– характеристика, связанная с динамическим диапазоном и глубиной цвета, указывает на наличие дефектов изображения (мелких вкраплений, отличающихся от окружающего по тону и цвету). Природа шумов различна. Шум, возникающий из-за проблем аналого-цифрового преобразования, нарушает чистоту и насыщенность цвета и появляется чаще всего на участках минимальной и максимальной плотности, поэтому особенно заметен на ночных фотографиях. Эта характеристика не указывается в спецификациях фотокамеры и может быть оценена только после пробной съемки.

– количество света, попадающего на матрицу при съемке за определенный отрезок времени. На практике экспозиция – это сочетание выдержки и диафрагмы.

– нежелательный эффект отражения света от сетчатки глаза животных или человека при съемке со вспышкой.

матика оставляет желать лучшего.

Что касается эргономики, то этот аппарат, пожалуй, отстает от устройств, представленных в тесте. Необычайно медленная наводка на резкость вместе с почти 20-секундным сохранением полученных кадров – есть над чем поработать. Практически невозможно поймать интересный снимок – пока аппарат будет «думать», объект съемки давно покинет кадр.

SAMSUNG DIGIMAX V3

★★★★☆

Цена – $350

После предыдущей камеры никто не ждал от V3 особых сюрпризов. Однако в этот раз мы получили весьма приличный фотоаппарат. Так, модель хорошо справилась с тестами оптики и показала неплохой результат в тестировании на таблицах Kodak. А при фотографировании таблиц при искусственном освещении V3 вообще выдал наилучший показатель среди всех проверенных камер.

Впрочем, проблемы эргономики, к сожалению, никуда не исчезли, только слегка уменьшились в размерах. Наводка на резкость хотя и стала быстрее, но все равно уступает всем остальным аппаратам, кроме Digimax 360. То же можно сказать и о сохранении снимков – 10-секундная задержка отнюдь не радует.

В целом, явно заметен прогресс Samsung в деле создания своей собственной цифровой камеры, и хочется надеяться, что компания не остановится на достигнутых результатах.

ВЫВОДЫ

Как мы и предполагали, никаких неожиданностей не произошло. Победители тестирования оторвались от ближайших преследователей буквально на считанные доли баллов, так что можно смело рекомендовать вам к покупке все камеры, получившие в тестировании оценку «отлично», – любая из них прекрасно справляется со своими обязанностями. Поэтому, нам кажется, при выборе аппарата руководствуйтесь собственными понятиями о внешнем виде и дизайне камер – у всех у них технические характеристики на высоте.

Нас несколько расстроил результат **Pentax Optio 33L** и **Olympus mju: 300** – они ненамного, но все же уступили победителям, получив оценку «хорошо». С другой стороны, оба устройства отличаются уникальными возможностями – поворотным LCD-дисплеем и металлическим всепогодным корпусом. Если для вас данные параметры важны – обратите свой взгляд на эти две камеры. По качеству съемки они не слишком отстают от фотоаппаратов, получивших оценку «отлично».

Камеры, заработавшие «удовлетворительно», как правило, значительно дешевле победителей, поэтому не сильно отстают от них по соотношению цена/качество. Если стоимость фотоаппарата для вас важна, но покупать устройство без вариообъектива вы не хотите – стоит обратить на них свое внимание. ■

КАМЕРЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ

Benq DC5330	«Навигатор»	(044) 241-9494
Canon PowerShot A70	«Юг-Контракт»	(044) 247-6724
JenOptik JD3.3xz3	WEGA Distribution	(044) 461-9284
Kodak EasyShare CX6330	«Юг-Контракт»	(044) 247-6726
Nikon Coolpix 3100	«Юг-Контракт»	(044) 247-6727
Olympus C-350	«Юг-Контракт»	(044) 247-6728
Olympus mju: 300	«Юг-Контракт»	(044) 247-6729
Panasonic Lumix DMC-F1	«Фотоцентр-Конверс»	(044) 229-5192
Panasonic Lumix DMC-LC33	«Фотоцентр-Конверс»	(044) 229-5192
Pentax Optio 33L	«Юг-Контракт»	(044) 247-6732
Rollei dp 300	НКПО «Элси»	(044) 456-3421
Samsung Digimax 360	«Юг-Контракт»	(044) 247-6734
Samsung Digimax V3	«Юг-Контракт»	(044) 247-6735

Унікум, доступний кожному!

- 20 моделей від UNITRADE, КВАЗАР-Микро, eVerest, SONY, COMPAQ
- найкращий вибір периферії
- професійні консультації
- гарантія власного сертіфікованого сервіс-центру

USB Flash Drive в подарок! до моделі Unitrade 8200

від 1285 грн.

CRT -монітори від 551 грн.

TFT монітори від 1599 грн.

Багатофункційні пристрої від 839 грн.

Принтери струменеві від 234 грн.

Принтери лазерні від 999 грн.

Сканери від 386 грн.

Акустіка, маніпулятори



м. Київ Інформаційна служба: (044) 461-8888
м. Дніпропетровськ пр-т Карла Маркса, 111, тел. (0562) 35-77-00
м. Одеса вул. Рішель'євська, 58, тел. (048) 777-0070
м. Харків пр-т Леніна, ТЦ Призма, тел. (0572) 544-544, (057) 757-5185
м. Івано-Франківськ вул. Галицька, 7, тел. (03422) 7-74-57, 7-74-03
м. Запоріжжя пр-т Леніна, 146, тел. (0612) 62-63-63, 62-34-41



www.unitrade.ua



Модель: Кольчугина Марина. Визаж: Цехмейстер Люда (L-MODELS)

Все ближе к фотоидеалу

Владимир Марчук,
Роман Хархалис

Струйные фотопринтеры нового поколения сделали еще один шаг к идеалу. Их отпечатки уже сложно отличить невооруженным глазом от эталонных, которые дает традиционный химический процесс. В споре за право называться удачной покупкой в ход идут другие аргументы – быстродействие, оснащенность, дизайн...



К фотопринтерам мы, согласно принятой классификации, причисляем струйные устройства, печатающие с использованием чернил шести и более цветов. Если в обычном цветном «струйнике» применяются черные, пурпурные, голубые и желтые чернила, то в фотопринтере к ним добавляются еще светло-голубые и светло-пурпурные. Они нужны для того, чтобы в светлых областях точки растра, из которых формируется цветное изображение, были как можно менее заметными. Фотокартриджи с таким набором чернил можно купить в качестве дополнительного аксессуара для многих моделей струйных принтеров, в стандартной поставке печатающих четырьмя цветами. Но только «настоящие» фотопринтеры комплектуются ими изначально. Именно их мы и собрали для тестирования.

До недавних пор непременным атрибутом «шестицветника» была высокая цена, так как фотопринтеры являлись «топовыми», самыми дорогими моделями в продуктовых линейках производителей струйных аппаратов. Но потребность широких масс в качественном выводе фотографий на бумагу привела к появлению недорогих устройств с шестицветной печатью. Сегодня минимальная стоимость представителей данного класса упала до $110, что сравнимо с ценой универсальной струйной модели среднего класса.

Магистральной линией развития фотопринтеров являются дальнейшее повышение разрешающей способности (максимальное физическое значение этого параметра достигло 4800 точек на дюйм) и уменьшение объема чернильной капли до 2–4 пл. Теоретики утверждают, что для того чтобы точки, из которых состоит фотоизображение, невозможно было рассмотреть невооруженным глазом, капли должны быть меньше 1 пл, однако применение осветленных чернил уже практически позволило добиться такого эффекта с использованием капель 4 пл.

Непосредственное взаимодействие с цифровой камерой весьма желательно для фотопринтера, и необходимые для этого средства встраиваются уже в самые доступные модели. Это USB-интерфейсы для подключения фотоаппарата (управление печатью в таком случае выполняется из его меню), кард-ридеры, ЖК-дисплеи для отбора снимков перед печатью. Трудно найти резон в том, чтобы всегда использовать прямую печать, полагаясь при отборе кадров на ограниченные возможности дисплея камеры или принтера, в то время как под рукой имеется такой мощный инструмент для просмотра и обработки фото, как ПК. Однако время от времени оперативная печать достаточно удачного кадра весьма желательна, так что все эти нововведения нельзя назвать неоправданными.

Сегодня в линейках всех производителей есть по несколько фотопринтеров. Пользовательские модели разных классов обычно отличаются между собой оснащением – если у младших имеется только разъем для подключения камеры и простой кард-ридер, то старшие могут похвастаться ЖК-дисплеем, возможностями простейшей обработки фото (кадрирование, регулировка яркости/контрастности и т. д.), авторезаком для рулонной фотобумаги и прочими принадлежностями. Именно оснащенность сегодня, по большому счету, определяет цену фотопринтера, так как качественно печатать умеют все, и фотокарточки, сделанные на дорогих и дешевых устройствах одной марки, порой практически неразличимы.





CANON S900

★★★☆☆

Цена – 2109 грн

+ Высокое быстродействие; хорошее качество печати; раздельные картриджи

– Слишком высокая цена

! Качественный и очень быстрый фотопринтер, но его цена завышена как минимум вдвое

Старшая модель в предыдущем поколении принтеров Canon все еще актуальна. Для устройств этой марки характерно использование раздельных баллонов, что помогает оптимально расходовать чернила, вырабатывая все цвета «до дна». Такой подход оправдан при больших объемах печати, но дома, где печатают не так уж много, выигрыш «уравновешивается» более высокой суммарной стоимостью комплекта чернильниц. Как свидетельствуют результаты нашего ресурс-теста, S900 хотя и достаточно экономичен, все же не опережает по этому показателю конкурентов.

В работе Canon S900 показал себя с лучшей стороны – печатает он тихо и быстро, издавая шум только при протягивании бумаги. По производительности монохромной печати принтер уступил только моделям от HP, а при выводе фото его обогнал лишь старший брат – Canon i950. Полученные на S900 фотографии отличались минимальным смещением цветового баланса в сторону желтого – это характерно для фотопринтеров Canon и, по идее, улучшает восприятие телесных цветов, однако плавные переходы цветов и мелкие детали проработаны хорошо. В общем, перед нами – классный принтер, жаль только, что его стоимость намного выше, чем у аналогичных по качеству и возможностям конкурентов.

Факты

Максимальное разрешение 2400 × 1200 dpi
Минимальный размер капли 4 пл
Интерфейс USB
Печать без полей Да
Черный картридж Ресурс 270 с., цена 56 грн
Фотокартридж Раздельный, ресурс каждой чернильницы 270 с., цена комплекта 290 грн
Блок сопел В сменном печатающем узле
Средства прямой печати Нет

Результаты тестов

Печать 10 с. черного текста 3 мин 01 с
Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями 1 мин 26 с
Печать фотографии 10 × 15 см 1 мин 15 с
Оценка качества фотопечати 4 из 5
Количество фото 10 × 15 см, отпечатанных с помощью одного фотокартриджа 128

CANON i950

★★★☆☆

Цена – 2486 грн

+ Самое высокое быстродействие; качественная печать; бесшумная работа

– Слишком высокая цена

! Очень удачная модель, во многом лучшая на сегодня, но ценовая политика Canon делает эти достижения недоступными обычному пользователю

Созданный на замену S900 флагманский фотопринтер Canon i950 отличается новой печатающей головкой, дающей возможность наносить капли чернил минимальным объемом 2 пл. Пока это предел для струйных устройств, и всего несколько моделей от других производителей позволяют печатать столь малыми каплями. Возросло и максимальное разрешение – до 4800 dpi.

Фотографии, полученные на i950, обладают теми же особенностями, что и отпечатки младшей модели – цветовая гамма чуть утеплена, но общий тональный баланс не нарушен, а плавные переходы проработаны гладко. Разницу в качестве растрирования, возникающую из-за меньшего объема капель, заметить невооруженным глазом сложно. Более высокую оценку экспертов распечатка i950 получила за лучшую передачу мелких деталей. Среди достоинств управляющего ПО можно выделить новую функцию подавления «цифрового шума», свойственного электронным изображениям. Как видно из результатов тестов, i950 – рекордсмен по скорости фотопечати. Особо стоит отметить почти абсолютную тишину при работе i950 – даже близко наклонившись к функционирующему принтеру, с трудом удается услышать звук. В общем, Canon i950 – отличный аппарат, но его неоспоримые достоинства не в состоянии оправдать огромную цену.

Факты

Максимальное разрешение 4800 × 1200 dpi
Минимальный размер капли 2 пл
Интерфейс USB
Печать без полей Да
Черный картридж Ресурс 210 с., цена 56 грн
Фотокартридж Раздельный, ресурс каждой чернильницы 260 с., цена комплекта 290 грн
Блок сопел В сменном печатающем узле
Средства прямой печати Нет

Результаты тестов

Печать 10 с. черного текста 4 мин 42 с
Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями 1 мин 30 с
Печать фотографии 10 × 15 см 1 мин 10 с
Оценка качества фотопечати 4,5 из 5
Количество фото 10 × 15 см, отпечатанных с помощью одного фотокартриджа 140

EPSON STYLUS PHOTO 830U

★★★★☆

Цена – $129

+ Невысокая стоимость; экономичность; возможность прямой печати

– Небольшие недостатки в цветопередаче; посредственное быстродействие

! Доступная цена и недорогие фотокартриджи делают данную модель привлекательной для экономного пользователя, компенсируя некоторые недостатки в качестве печати

Несмотря на то что данная модель является младшим представителем линейки фотопринтеров Epson, она обладает возможностью прямой печати с цифровых камер, поддерживающих стандарт Direct Print. Для этого принтер оснащен дополнительным разъемом USB на передней панели.

В процессе тестирования Epson Stylus Photo 830U продемонстрировал быстродействие, характерное для всех «фотомоделей» этой марки. Он не бьет рекордов производительности при работе с монохромными документами, а по скорости фотопечати незначительно отстает от принтеров HP.

Тестовые фотографии, полученные на Stylus Photo 830U, более контрастны, чем отпечатки других принтеров, что приводит к потере деталей в темных областях и некоторому ограничению цветового диапазона. Цветовой баланс немного смещен в сторону зеленого, что не лучшим образом сказалось на передаче телесного цвета. Следует понимать, что масштабы этих явлений минимальны, разница в виде фото заметна только при внимательном сравнении с оригиналом.

Долгое время младшие фотопринтеры Epson были самыми доступными «шестицветниками» и благодаря этому завоевали популярность. Модель 830U также можно назвать удачным выбором за свою цену, но еще более дешевый и качественный конкурент помешал ей получить звание лучшей покупки.



Факты

Максимальное разрешение 2880 × 1440 dpi (оптимизированное – до 5760 dpi)
Минимальный размер капли 4 пл
Интерфейс USB
Печать без полей Да
Черный картридж Ресурс 375 с., цена $27,3
Фотокартридж Моноблочный, ресурс 220 с., цена $21,7
Блок сопел В принтере
Средства прямой печати USB Direct Print

Результаты тестов

Печать 10 с. черного текста 6 мин 05 с
Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями 3 мин 30 с
Печать фотографии 10 × 15 см 4 мин 21 с
Оценка качества фотопечати 3,5 из 5
Количество фото 10 × 15 см, отпечатанных с помощью одного фотокартриджа 68



EPSON STYLUS PHOTO 915

★★★★☆

Цена – $199

+ Универсальный встроенный считыватель карт памяти; экономичность; умеренная цена

– Высокий уровень шума; посредственное быстродействие

! Удачное соотношение цены, экономичности и оснащенности в этой модели не подкреплено достаточно высокими эксплуатационными характеристиками

Еще один принтер, принадлежащий к 900-й серии, хотя и сходен по техническим характеристикам с остальными моделями Epson, на самом деле построен на базе печатающей головки и механизма предыдущего поколения. Это проявляется в повышенной, по сравнению с остальными участниками тестирования, шумности работы.

Тем не менее оснащенность Epson Stylus Photo 915 вполне отвечает современному уровню: слот PCMCIA дает возможность устанавливать с помощью соответствующих переходников карты памяти CompactFlash, SmartMedia, Memory Stick, SecureDigital, MultiMediaCard и винчестеры Microdrive, чтобы печатать фотографии с них без участия компьютера. Управление печатью в таком случае производится со встроенного символьного ЖК-индикатора, позволяющего выбирать фотографии по номеру и указывать основные параметры вывода. Для серийной печати могут быть использованы рулонные материалы, держатели которых поставляются в комплекте.

Тестовые фотоотпечатки очень похожи на те, что были получены на предыдущем принтере Epson, – у модели 915 цветовой баланс также несколько смещен в сторону зеленого, из-за чего телесный цвет приобретает легкий оливковый оттенок. Но здесь отсутствие чрезмерного контраста позволяет получать более мягкие тона и плавные цветовые переходы.

Факты

Максимальное разрешение 2880 × 1440 dpi (оптимизированное – до 5760 dpi)
Минимальный размер капли 4 пл
Интерфейс USB
Печать без полей Да
Черный картридж Ресурс 375 с., цена $27,3
Фотокартридж Моноблочный, ресурс 220 с., цена $21,7
Блок сопел В принтере
Средства прямой печати Адаптер PCMCIA, символьный ЖК-дисплей, опциональный цветной LCD

Результаты тестов

Печать 10 с. черного текста 6 мин 03 с
Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями 1 мин 43 с
Печать фотографии 10 × 15 см 4 мин 25 с
Оценка качества фотопечати 3,5 из 5
Количество фото 10 × 15 см, отпечатанных с помощью одного фотокартриджа 60

EPSON STYLUS PHOTO 935

★★★★★

Цена – $299

+ Наилучшее качество печати, средства прямой печати; встроенный фоторезак; экономичность

– Относительно высокая стоимость

! Данный принтер обеспечивает лучшее в тесте качество печати и прекрасно оснащен, так что рекомендуется к покупке, хотя и стоит немало

Самый старший из фотопринтеров Epson, рекомендованных для домашнего использования, оснащен по максимуму. Кроме слотов для карт памяти пяти типов (плюс поддержка Microdrive), держателей для рулонной фотобумаги, возможности прямой печати с цифровых фотокамер (технология Direct Print) и внешних USB-накопителей, устройство оборудовано еще и встроенным резаком, позволяющим изготовлять фотографии из рулона в полностью автоматическом режиме, не прибегая к помощи ножниц. Кроме того, принтер может не только читать, но и записывать данные на USB-накопитель без участия ПК.

Работает данная модель достаточно тихо. На встроенном черно-белом ЖК-экране индицируется меню управления печатью с карт памяти, при необходимости он может быть дополнен внешним цветным LCD-монитором для просмотра изображений.

Качество тестовых отпечатков, полученных на Epson Stylus Photo 935, было признано наилучшим – принтер прекрасно справился с плавными цветовыми переходами и мелкими деталями. Единственный замеченный недостаток – «обрезанный» на 5–7 мм верхний край картинки, по всей видимости, из-за неправильно сработавшего алгоритма масштабирования изображения для печати без полей. Цветопередача принтера близка к идеалу, цветовые градиенты передаются плавно, без резких границ.

Факты

Максимальное разрешение 2880 × ×1440 dpi (оптимизированное – до 5760 dpi)
Минимальный размер капли 4 пл
Интерфейс USB
Печать без полей Да
Черный картридж Ресурс 375 с., цена $27,3
Фотокартридж Моноблочный, ресурс 220 с., цена $21,7
Блок сопел В принтере
Средства прямой печати Кард-ридер SD/MMC/SM/MS/CF, символьный ЖК-дисплей, опциональный цветной LCD, USB Direct Print
Встроенный Резак для рулонной бумаги

Результаты тестов

Печать 10 с. черного текста 6 мин 16 с
Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями 4 мин 11 с
Печать фотографии 10 × 15 см 3 мин 23 с
Оценка качества фотопечати 5 из 5
Количество фото 10 × 15 см, отпечатанных с помощью одного фотокартриджа 60



HP PHOTOSMART 7260

★★★★★

Цена – $110

+ Низкая цена; поддержка новейших форматов карт памяти; хорошее быстродействие; высокое качество печати

– Нет

! Твердое «отлично» плюс знак «Выбор редакции: лучшая покупка» – вот достойные оценки для недорогого, но качественного и функционального устройства

Младший фотопринтер Hewlett-Packard имеет компактный корпус и привлекательный дизайн, благодаря чему выглядит дороже, чем стоит. Особо следует отметить уникальные возможности транспортировки и хранения устройства. Подающий и выходной лотки полностью убираются под крышку корпуса, под ней же находится ниша для хранения неиспользуемого черного или фотокартриджа с заглушкой на соплах. В специальном отсеке крышки закреплена кассета для листов фотобумаги 10 × 15 см. В «походном» положении все выступающие детали и аксессуары находятся внутри корпуса и не увеличивают его габаритов.

Встроенный считыватель карт поддерживает 11 (!) типов носителей, в том числе и самые современные модификации – Secure MultiMediaCard, Memory Stick Duo/Pro и xD Picture Card.

Качество отпечатков получило высокую оценку. Особенно хорошо переданы детали в темных и насыщенных участках. К недостаткам можно отнести лишь минимальное «утепление» тонов и едва заметную «ступеньку» в градиентной области фотографии. Скорость печати нас весьма порадовала, по этому параметру принтер выгодно отличается от основных конкурентов. А низкая розничная цена стала, пожалуй, самым приятным сюрпризом. Лучший продукт за такие деньги найти невозможно.

Факты

Максимальное разрешение 4800 × 1200 dpi
Минимальный размер капли 4 пл
Интерфейс USB
Печать без полей Да
Черный картридж Ресурс 375 с., цена $27,3
Фотокартридж Составной, цветной картридж (C, M, Y) – ресурс 400 с., цена $35, фотокартридж (Cp, Mp, B) – ресурс 400 с., цена $27
Блок сопел В картридже
Средства прямой печати Кард-ридер SD/MMC/SM/MS/CF/xD, USB Direct Print

Результаты тестов

Печать 10 с. черного текста 2 мин 28 с
Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями 1 мин 44 с
Печать фотографии 10 × 15 см 2 мин 20 с
Оценка качества фотопечати 4,5 из 5
Количество фото 10 × 15 см, отпечатанных с помощью одного фотокартриджа 128





HP PHOTOSMART 7760

★★★★★

Цена – $199

+ Высокое качество печати; хорошее быстродействие; разумная цена; богатое оснащение

– Нет

! За сравнительно невысокую цену этот принтер предлагает отличное качество и широкие возможности прямой печати, включая поддержку новейших типов карт памяти

Представитель старшей категории фотопринтров HP во время работы выдает себя только негромким периодическим шумом механизма подачи листов из лотка и шелестом бумаги. Особенностью данной модели, повышающей удобство использования, является наличие специальной кассеты подачи листов размером 10 × 15 см.

Датчик типа бумаги позволяет существенно упростить выбор настроек печати. В HP Photosmart 7760 могут применяться четыре типа картриджей – кроме поставляемых вместе с устройством цветного и фотокартриджа, допускается использование модуля с черными чернилами (для офисных задач) и новинки сезона – черно-серого картриджа HP N59 для профессиональной черно-белой фотопечати.

Вывод документов на Photosmart 7760 выполняется несколько быстрее, чем на младшей модели от HP, фотопечать – чуть медленнее. Принтер выдал тестовую фотографию с немного увеличенной «плотностью» цветов и уменьшенным контрастом. Снимок получился одновременно насыщенным и «мягким», цветовой баланс при этом оказался абсолютно точным, мелкие детали также проработаны очень хорошо, так что Photosmart 7760 заслужил высокую оценку. При весьма разумной цене и богатой оснащенности данная модель является лучшим вариантом выбора по цене около $200.

Факты

Максимальное разрешение 4800 × 1200 dpi
Минимальный размер капли 4 пл
Интерфейс USB
Печать без полей Да
Черный картридж Ресурс 375 с., цена $27,3
Фотокартридж Составной, цветной картридж (C, M, Y) – ресурс 400 с., цена $35, фотокартридж (Cp, Mp, B) – ресурс 400 с., цена $27
Блок сопел В картридже
Средства прямой печати Кард-ридер SD/MMC/SM/MS/CF/xD, USB Direct Print, цветной ЖК-дисплей

Результаты тестов

Печать 10 с. черного текста 2 мин 14 с
Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями 1 мин 26 с
Печать фотографии 10 × 15 см 2 мин 30 с
Оценка качества фотопечати 4,5 из 5
Количество фото 10 × 15 см, отпечатанных с помощью одного фотокартриджа 128

LEXMARK P707 PHOTO

★★★☆☆

Цена – $120

+ Невысокая цена; экономичность; неплохое качество печати при автоматических установках

– Очень низкое быстродействие; ошибки в работе нового драйвера

! Будучи укомплектованным версией драйверов, не содержащей ошибок, этот принтер не разочарует своего хозяина, если тот нетребователен к производительности

Новинка компании Lexmark оборудована датчиком типа бумаги, автоматически подбирающим параметры печати. Такая функциональность весьма полезна, учитывая практически полное отсутствие на нашем рынке фирменной фотобумаги Lexmark и вынужденное применение носителей других производителей. Принтер обладает и встроенным кард-ридером. Он не позволяет выполнять прямую печать, а служит лишь для считывания данных и передачи их в ПК.

В комплект поставки входят цветной и фотокартридж, а если от принтера требуется производительная и экономичная работа, то вместо фотографического можно установить черный картридж, приобретаемый дополнительно.

Шестицветная печать значительно улучшила качество цветопередачи и снизила зернистость отпечатков P707 по сравнению с предыдущими четырехцветными моделями Lexmark. Однако драйверы новой модели не всегда работают корректно – самая свежая версия, которую мы использовали, дает многочисленные артефакты на отпечатках, так что нам пришлось вернуться к старой, обладающей меньшим быстродействием.

При качестве печати, сопоставимом с младшими моделями других марок, и скромной цене Lexmark P707 отличается низкой производительностью и, как следствие, годится только для тех, кто печатает очень мало.

Факты

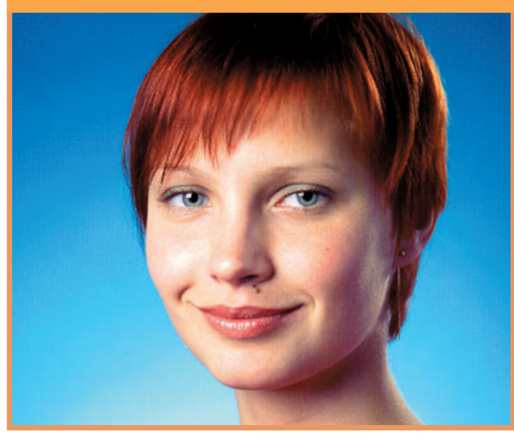
Максимальное разрешение 4800 × 1200 dpi
Минимальный размер капли 7 пл
Интерфейс USB 2.0
Печать без полей Да
Черный картридж Ресурс 800 с., цена $27
Фотокартридж Составной, цветной картридж (C, M, Y) – ресурс 275 с., цена $34, фотокартридж (Cp, Mp, B) – ресурс 275 с., цена $26
Блок сопел В картридже
Встроенный кард-ридер SD/MMC/SM/MS/CF

Результаты тестов

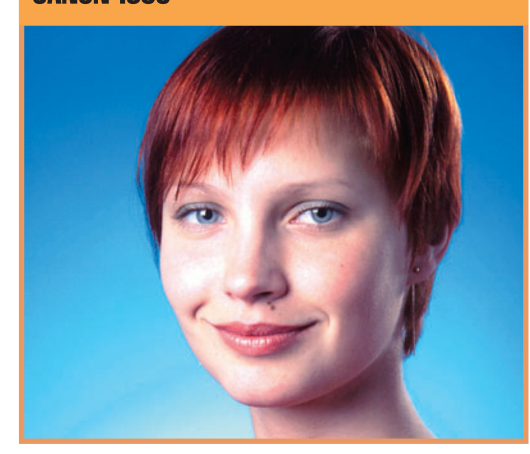
Печать 10 с. черного текста 13 мин 35 с
Печать 3 с. текста с цветными иллюстрациями 5 мин 24 с
Печать фотографии 10 × 15 см 5 мин 30 с
Оценка качества фотопечати 3 из 5
Количество фото 10 × 15 см, отпечатанных с помощью одного фотокартриджа 120


Euro 2004
ОФІЦІЙНИЙ ПАРТНЕР
УЄФА
Євро 2004
Португалія

CANON S900



CANON i950



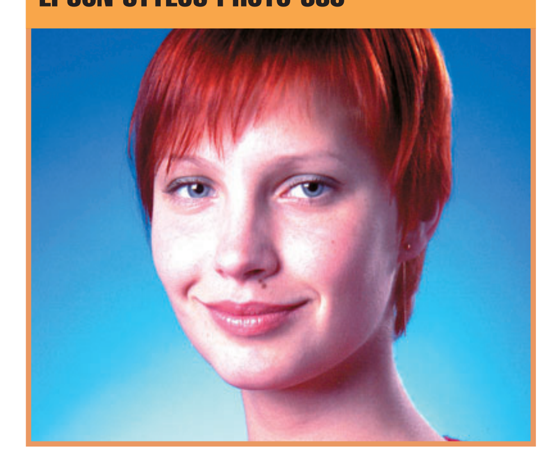
EPSON STYLUS PHOTO 830U



EPSON STYLUS PHOTO 915



EPSON STYLUS PHOTO 935



HP PHOTOSMART 7260



HP PHOTOSMART 7760



LEXMARK P707 PHOTO



КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ ФОТОПРИНТЕРЫ

В ходе тестирования принтеры были подвергнуты нескольким испытаниям, в число которых входила печать 10 страниц текста, набранного шрифтом черного цвета, и 3-страничного документа с цветными иллюстрациями на время. В настройках драйверов выставлялись параметры среднего качества как наиболее востребованного. Для монохромного текста, если это было возможно, включалась опция «печать только черным цветом». Время измерялось от момента команды на печать в MS Word 2000 до выхода последнего листа в приемный лоток.

Скорость фотопечати определялась при выводе портрета размером 10 × 15 см на самой лучшей фирменной фотобумаге. Технические характеристики, такие, как разрешение, качество растрирования и плавность цветовых переходов, точность печати мелких элементов, оценивались на образце, выполненном с использованием векторной графики. Для технического теста применялся режим максимального разрешения, а для фотографий, при наличии альтернативных режимов, учитывались результаты с наилучшим качеством.




Copyright © 2003 Nokia. Усі права захищені. Nokia та N-Gage є торговими марками и або зареєстрованими торговими марками корпорації Nokia.
Ось тут Деніз
показала мені, як це
робиться правильно.
NOKIA
N-GAGE
Одночасна гра кількох учасників через Bluetooth
Картриджі з іграми від провідних розробників
Підтримка 3D графіки
Bluetooth
Плеєр MP3 - FM-приймач
Тристандартний мобільний телефон
n-gage.com
N-GAGE*
для кожного
і скрізь
* Ен-Гейдж Нокіа
NOKIA*

ИТОГИ

Тестирование подтвердило высказанный нами вначале тезис о том, что отличия в качестве печати между моделями разных производителей и ценовых категорий сегодня практически незаметны. Все принтеры выдали превосходные отпечатки, растровая структура которых была видна только под сильным увеличительным стеклом; невооруженным глазом нельзя разобрать, где «струйные» фотографии, а где химические. Различие заключалось в тонкостях цветового баланса, заметных лишь при непосредственном и очень внимательном сравнении снимков, а также в наличии и характере артефактов, возникающих при проработке плавного перехода от синего к светло-голубому цвету, присутствующего на нашей новой тестовой фотографии. Так что если вам нужна только печать с компьютера, а прямая печать с цифровой камеры либо не требуется вообще, либо может понадобиться только эпизодически (по нашему убеждению – весьма разумный подход), тогда есть смысл выбирать принтер из нижнего ценового диапазона.

Как оказалось, высокое быстродействие также не является неотъемлемой привилегией старших фотопринтеров – это, скорее, «родственная» черта представителей одной марки. Обычно более дорогие принтеры чуть быстрее, чем младшие модели в тех же линейках, но эта разница не очень существенна и наблюдается не во всех тестах – кое-где даже встречается преимущество бюджетных принтеров перед более дорогими. Значение производительности как параметра, определяющего выбор модели, двояко. С одной стороны, небольшое опережение или отставание одного продукта по сравнению с другим не принципиально для домашнего пользователя. С другой же, при существенном снижении быстродействия процесс печати 10–15 снимков грозит затянуться на пару часов – если такие объемы работы планируются регулярно, то лучше сделать выбор в пользу более скоростных моделей.

Если говорить о конкретных марках, то самыми быстрыми являются принтеры Canon, за ними следуют HP, далее – Epson, а наиболее «неторопливым» оказался Lexmark P707. Первые выводят фото 10 × 15 см всего за минуту с небольшим; отставание HP, тратящих на это около 2,5 мин, кажется значительным, но на деле не приносит никаких неудобств. Младшие принтеры Epson с временем печати снимка в 4,5 мин уже приходится считать медленными, как и продукт Lexmark, работающий еще дольше.

Экономичность, т. е. соотношение реального ресурса фотокартриджей и их стоимости, является важной характеристикой, т. к. пользователь фотопринтера, в отличие от владельцев печатающих устройств других классов, жестко «привязан» к фирменным расходным материалам. В случае использования совместимых или заправленных картриджей текущие расходы снижаются, но ставится под удар самое важное свойство фотопечати – качество. Так что здесь наша позиция тверда – только фирменные картриджи, никаких дозаправок, даже при том, что стоимость чернил, затраченных на одну фотографию 10 × 15 см, по результатам наших тестов, составляет 2,1–2,7 грн. Заметим, что разброс себестоимости одного отпечатка для разных моделей не очень велик, наблюдавшееся в предыдущих тестах однозначное лидерство Canon здесь практически неощутимо, а наиболее экономичную печать обеспечивает Epson. Эта марка дает еще одно преимущество – цены на ее фотокартриджи невысоки, так что докупать расходные материалы придется чаще, но с небольшими затратами; такой режим благоприятен для ограниченного в средствах пользователя.

Среди недорогих принтеров лучшим на сегодня является **HP Photosmart 7260**, поставляемый по уникально низкой цене. Данная модель обеспечивает отличное качество печати, высокое быстродействие и при этом оснащена всеформатным кард-ридером, функцией прямой печати и очень удачно сконструирована. Конкуренты пока не могут предложить ничего сопоставимого, так что судьба знака **«Выбор редакции: лучшая покупка»** не вызывает сомнений – он достается продукту HP.

Более дорогие модели демонстрируют уже принципиально другой уровень оснащения. Кроме кард-ридеров, в них присутствуют и специальные органы управления прямой печатью, а также дополнительные элементы оснащения. Качество печати и производительность у них пусть и ненамного, но выше, так что требовательным фотолюбителям следует искать для себя принтер по цене от $200. В этом диапазоне нам хотелось бы выделить две модели – Epson Stylus Photo 935 и HP Photosmart 7760. Первая, как нам показалось, печатает лучше и оснащена встроенным фоторезаком, значительно упрощающим процесс изготовления фотокарточек, доводя его до полного автоматизма. А принтер HP имеет встроенный цветной экран, большее быстродействие и очень привлекательную цену. Мы решили, что преимущества **Epson Stylus Photo 935** все же оправдывают его стоимость и присудили ему знак **«Выбор редакции: лучшее качество»**, хотя и Photosmart 7760 – отличная покупка за свою цену.

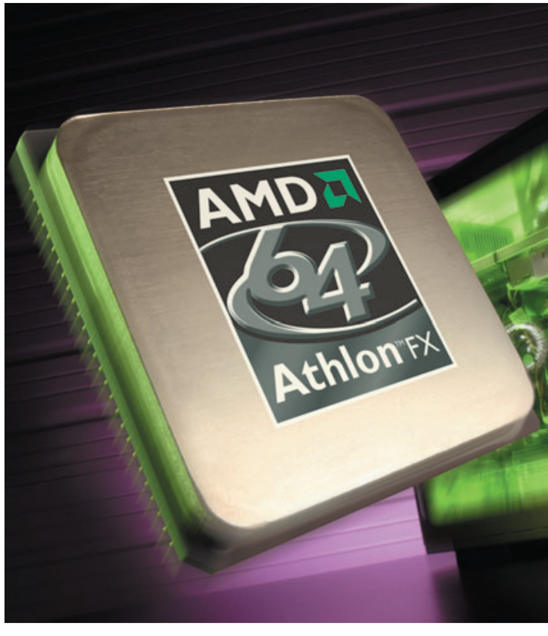
ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ:

Canon	Представительство Canon в Украине	(044) 490-2595
Epson	Представительство Epson в Украине	(044) 216-3576
HP	Представительство HP в Украине	(044) 490-6120
Lexmark	Представительство Lexmark в Украине	(044) 249-1430



AMD Athlon 64: и вновь продолжается бой...

Максим Потапов



Какие бы революции ни происходили в мире высоких технологий, нас не перестает волновать один и тот же «приземленный» вопрос – как лучше потратить деньги? Именно с этой позиции мы обычно рассматриваем новинки, и Athlon 64 не стал исключением. Компания AMD выпустила продукт, который позволит ей успешно конкурировать с Intel, и это не может не радовать: пока на рынке не прекратится борьба за пальму технологического первенства, мы, потребители, всегда будем в выигрыше.

Надо отдать должное инженерному таланту людей, работающих в AMD: они снова и снова, невзирая ни на какие препятствия, выводят компанию в технологические лидеры. Athlon 64 имеет все шансы повторить успех своего 32-битного предшественника, который изменил облик компьютерного рынка, привнес в него новые краски. Главное же достижение инженеров AMD состоит в том, что платформа AMD64, разработанная с прицелом на будущее, проявляет себя с самой лучшей стороны и в настоящем.

Следует отметить, что 64-разрядная архитектура не является чем-то принципиально новым для процессоров AMD. Athlon 64 является скорее эволюционным, чем революционным продуктом, следующим за Athlon XP, хотя по функциональности и производительности это процессор нового поколения.

Главный вопрос, который возникает в связи с Athlon 64, – когда можно будет воспользоваться его 64-разрядными возможностями? Судя по всему, не скоро. Сегодня остается лишь констатировать тот факт, что соответствующая версия Windows все еще находится в процессе разработки. Производители ПО начнут «шевелиться» лишь тогда, когда 64-разрядная платформа получит широкое распространение. Одним словом, переход персональных вычислений на качественно новый, «64-битный», уровень будет наверняка «долгим и мучительным».

Но ведь технология AMD64 – не единственное преимущество «Атлонов» нового поколения. Как мы убедились на практике, они отлично справляются и с сегодняшними 32-битными приложениями. Ответственность за рекордное быстродействие Athlon 64 лежит, прежде всего, на интегрированном контроллере памяти. До сих пор он был частью набора системной логики материнской платы, и компании прилагали немалые усилия, чтобы повысить его эффективность и увеличить пропускную способность шины FSB, связывающей процессор с контроллером памяти. Intel по-прежнему идет путем наращивания тактовой частоты FSB, но инженеры AMD поступили более радикально: они попросту устранили это звено, чтобы обмен данными между процессором и памятью происходил кратчайшим путем, с минимумом «дорожных издержек». Это позволило кардинально снизить латентность (время реакции) подсистемы памяти, что самым благотворным образом отразилось на скорости выполнения большинства приложений.

Если Athlon XP 3200+ по всем статьям уступал Pentium 4 3,20 GHz («Домашний ПК», № 8–9, 2003, www.itc.ua/14785), то с приходом Athlon 64 3200+ и Athlon 64 FX-51 в роли отстающего оказался уже процессор Intel. Особенно ярко это проявляется в игровых тестах, «профилирующих» с точки зрения домашних пользователей. Если же говорить о задачах, связанных с обработкой графических, видео- и аудиоданных, – здесь ситуация неоднозначна и во многом определяется степенью оптимизации под «многопоточную» архитектуру Pentium 4. Кстати, что касается новых игр, для них поддержка технологии Hyper-Threading становится стандартом, и мы наверняка будем свидетелями матча-реванша между Pentium 4 и Athlon 64 в очередном игровом «блокбастере».

AMD намеревается продвигать на рынок настольных систем два различных 64-разрядных решения: Athlon 64 (Socket 754) с одноканальным контроллером памяти и Athlon 64 FX (Socket 940/939) – с двухканальным. Подобная стратегия вряд ли придется по душе энтузиастам, которые привыкли к унифицированной платформе, когда на одну и ту же материнскую

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

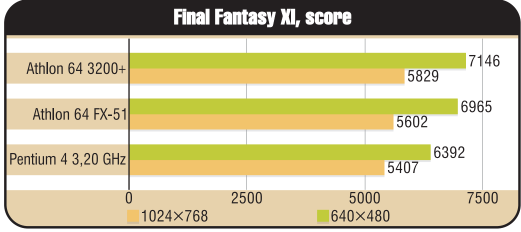
Аппаратное обеспечение

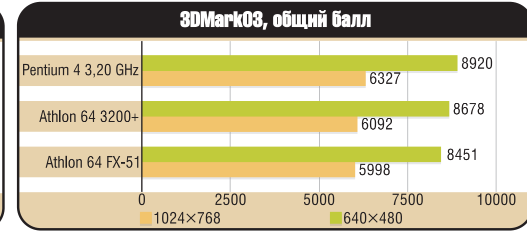
- Процессоры и материнские платы: Athlon 64 FX-51, ASUS SK8N (NVidia nForce3 Pro); Athlon 64 3200+, AOpen AK86-L (VIA K8T800); Pentium 4 3,20 GHz, ABIT IC7-MAX3 (Intel i875P)
- Видеокарта: Creative GeForce FX 5900 Ultra
- Жесткий диск: Western Digital WD360GD Raptor

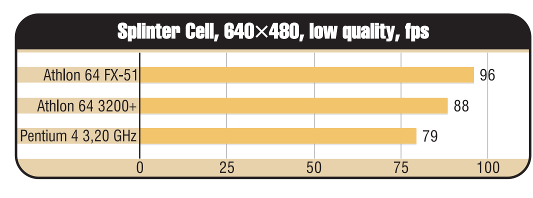
Программное обеспечение

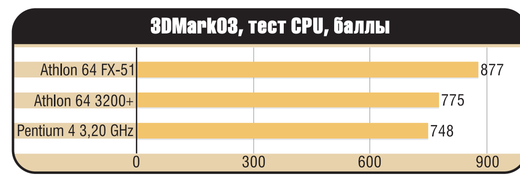
- Windows XP Professional SP1, DirectX 9.0a, NVidia Detonator 45.23. Настройки драйверов по умолчанию
- 3DMark2001 SE Pro, build 330
- 3DMark03 Pro, build 330
- PCMark2002 Pro, build 100
- Unreal Tournament 2003, version 2225
- Splinter Cell, patch 1.02.087
- Wolfenstein: Enemy Territory, version 2.55
- Final Fantasy XI Official Benchmark 2, version 1.0

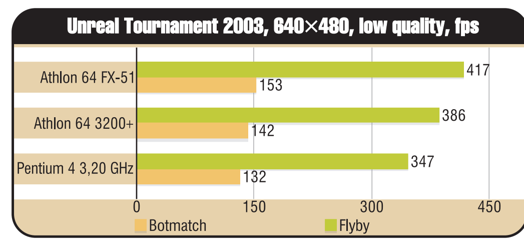
Технические характеристики	Athlon 64 FX-51	Athlon 64 3200+	Athlon XP 3200+
Тактовая частота, GHz	2,2	2,0	2,0
L2-кэш, KB	1024	1024	512
Интегрированный контроллер памяти	двухканальный	одноканальный	○
Интегрированный контроллер HyperTransport	●	●	○
Поддержка SSE2	●	●	○
Технология AMD64	●	●	○
Поддерживаемая память	Registered DDR400	DDR400	DDR400
Разъем	Socket 940	Socket 754	Socket A

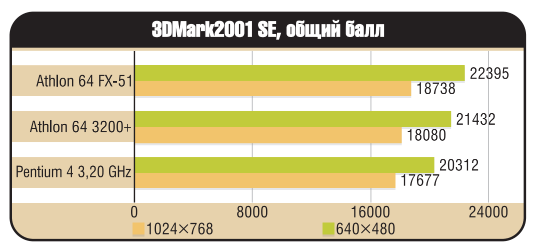


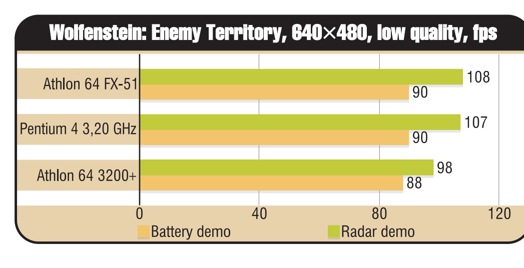


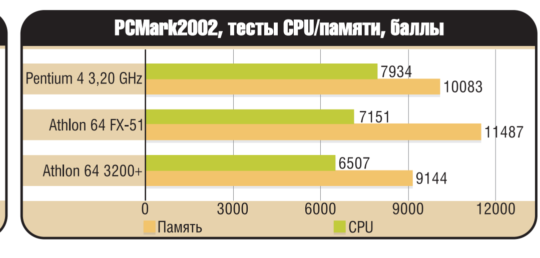












плату можно поставить любые процессоры AMD. Более того, Athlon FX в его нынешнем 940-контактном исполнении просуществует недолго: на смену Socket 940 идет Socket 939, и именно новую версию стоит рассматривать в качестве кандидата на покупку. Тем более что она, вероятно, не будет нуждаться в дорогой регистровой памяти, необходимой для нынешнего Athlon 64 FX-51.

Если раньше покупка топового процессора AMD была только вопросом времени, то теперь никакое снижение цен не позволит владельцам Athlon 64 модернизировать систему с помощью Athlon 64 FX – придется вместе с процессором менять и материнскую плату. С другой стороны, обычный Athlon 64 не слишком отстает от Athlon 64 FX в большинстве приложений, так что домашний пользователь вполне может обойтись одноканальной версией платформы AMD64. Так или иначе, о самой привлекательной черте продуктов AMD –«максимальной производительности за минимальные деньги» – придется забыть. Athlon 64, каким мы видим его сегодня, никогда не перейдет в бюджетную категорию, как это раньше происходило с любыми процессорами AMD. Цены на Athlon 64 будут поддерживаться практически на том же уровне, что и у соответствующих Pentium 4 (благо, индекс производительности 3200+ теперь можно воспринимать как «такой же или более быстрый, как Pentium 4 3,20 GHz»). На начальном этапе цена Athlon 64 должна «подогреваться» еще и дефицитом данных чипов, а также присутствием на рынке лишь старших моделей. Для экономных пользователей на какое-то время сохранится линейка Athlon XP – все еще достаточно производительное решение, однако совершенно бесперспективное.

У Intel в данном аспекте ситуация получше. Нынешние материнские платы на базе i865PE и i875P переживут еще одно поколение Pentium 4 – Prescott. Выход новых продуктов и конкуренция со стороны Athlon 64 сделает текущие модели Intel более привлекательными по цене. К тому же есть основания полагать, что 1 MB L2-кэша станет атрибутом не только самых дорогих Pentium 4. Таким образом, новым «Атлонам» не придется безмятежно почивать на лаврах. В следующем году, с переходом производства на 0,09-микронный технологический процесс, начнется еще более ожесточенная борьба между процессорами AMD и Intel. Появятся новые модели, новые цены, а значит – и новые возможности выбора. ■

ПРОДУКТЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ

ABIT	ABIT	www.abit.com.tw
AMD	AMD	www.amd.ru
AOpen	K-Trade	(044) 252-9222
Creative, Western Digital	ELKO Kiev	www.elko.kiev.ua
Intel	Представительство Intel в Украине	(044) 490-6488

Новые звуковые платы от Creative

Тарас Олейник

Давненько компания Creative не баловала нас новинками в области мультимедиа – ни много ни мало, почти год прошел со времени последнего анонса. И вот на осенней конференции 30 сентября – целый залп интересных продуктов: акустические системы, MP3-плееры, манипуляторы... Но сейчас речь пойдет о новых звуковых платах.

На сегодняшний день у Creative есть несколько линеек «внутренних» звуковых плат, предназначенных для установки в PCI-разъем. Пополнили их новинки: из семейства Audigy – Sound Blaster Audigy LS и «развитие идей» Audigy 2 – Sound Blaster Audigy 2 ZS.

Начнем с младшей модели. Sound Blaster Audigy LS представляет собой недорогую, но качественную 5.1-канальную плату с поддержкой EAX 3.0 Advanced HD и записью/воспроизведением в режиме 24-bit/96 kHz, а заявленное соотношение сигнал/шум находится на уровне 100 дБ. За высококачественное воспроизведение звука отвечает 6-канальный ЦАП WM8746 от компании Wolfson Microelectronics, работающий на частотах сэмплирования от 8 до 192 kHz и с разрядностью 16/20/24/32 бита.

По замыслу Creative, Sound Blaster Audigy LS предназначена для требовательных пользователей, не удовлетворенных звучанием либо функциональными возможностями дешевых аудиосистем, интегрированных в материнские платы, и желающих получить более качественный 5.1-канальный звук, не затрачивая при этом слишком больших средств.

Вторая звуковая плата, Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS, является «продолжением» очень удачной и популярной карты класса «multimedia hi-end» Audigy 2. Пожалуй, самое существенное нововведение в ней – поддержка 7.1-канальной конфигурации, на «физическом» уровне дизайн и конструкция этой платы и ее предшественницы весьма схожи, в частности, ЦАП на плате остался прежним – Cirrus Logic CS4382. Тем не менее заявленное соотношение сигнал/шум для Audigy 2 ZS составляет 108 дБ – на 2 дБ лучше, чем у Audigy 2.

Некоторые важные улучшения коснулись также программной части, то есть драйверов. Новый апплет – 10-полосный графический эквалайзер – поможет пользователям плат Creative отрегулировать звук в полном соответствии с собственными «слуховыми» предпочтениями (величина регулировки ±12 дБ). Нужно отметить, что звучание эффекта заметно отличается в лучшую сторону от его программных аналогов, реализованных в некоторых популярных медиапроигрывателях, например WinAmp или Windows Media Player.

Новшеством для Audigy 2 ZS стала также панель THX Console, позволяющая с высокой точностью настроить и откалибровать многоканальную акустическую систему для домашнего кинотеатра. Учтены даже такие тонкие нюансы, как выбор места установки центрального громкоговорителя – под монитором либо над ним, а указывать расстояние от места прослушивания до сателлитов можно с точностью в 0,1 м.

Кстати, теперь Audigy 2 ZS поддерживает декодирование многоканального звука не только в формате Dolby Digital Surround EX.

Не обошлось и без упрощений. В частности, управление аудиоэффектами в EAX Console нынче заключается лишь в выборе какой-либо предустановки и варьировании значения *Effects Amount* от 0 до 100%. А вот кнопка *Change,* с помощью которой в прошлых версиях ПО вызывался редактор EAX Environment, теперь отсутствует – судя по всему, подобные возможности отныне будут доступны сугубо в специальной версии данной звуковой платы для музыкантов (Audigy 2 ZS Pro).

Зато в комплект поставки Audigy 2 ZS вошли Rainbow Six 3 и Tomb Raider: The Angel Of Darkness. Также после установки программного обеспечения в папке Documentation появляется Music Creation Guide, справочный файл, написанный Полом Уайтом (Paul White), редактором журнала Sound on Sound специально для Creative и пользователей Audigy 2. Он охватывает практически все вопросы, которые нужно «знать и уметь» современному звукоинженеру или саунд-продюсеру, и является для специалистов этих категорий достаточно ценным источником информации.

Среди прочих новинок были представлены наборы мультимедийных 5.1- и 7.1-канальных акустических систем Creative Inspire P, являющихся отличными «компаньонами» для двух новых звуковых плат. О них мы обязательно расскажем в одном из следующих номеров журнала.

Продукты предоставлены компанией Elko Kiev: тел. (044) 461-9670

CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2 ZS

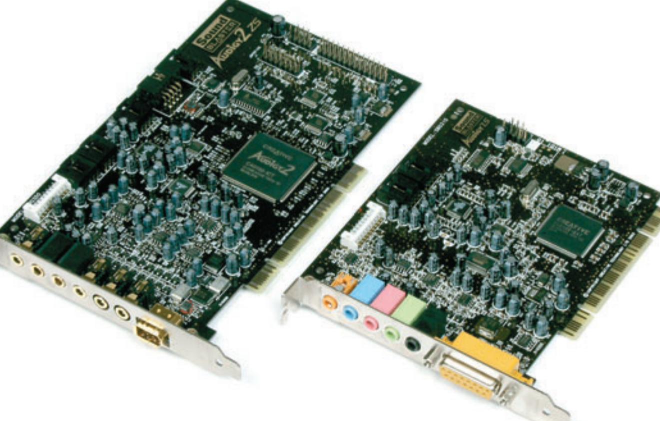
★★★★★

Цена – $120

+ Поддержка 7.1-канальной конфигурации, декодирование DTS-ES, поддержка EAX 4.0 Advanced HD

– По сравнению с Audigy 2 усовершенствований не так уж и много

! Если в вашем компьютере до сих пор установлен «старый добрый» SB Live! – время задуматься об апгрейде



CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY LS

★★★★★

Цена – $60

+ Поддержка воспроизведения/записи в формате 24-bit/96 kHz; замечательное звучание, 10-полосный графический эквалайзер, поддержка EAX Advanced HD

– Не выявлено

! Отличная замена интегрированным аудиосистемам и устаревшим звуковым платам

Швидкість майбутнього!!

64-бітна технологія
від AMD Athlon™ 64

AMD 64 Athlon™



Shuttle XPC SN85G4
- Chipset: NVIDIA nForce3 150
+ supports 64-bit Technology
- CPU Support: AMD Athlon 64
- Memory Support: DDR400 (max. 2GB)
- IDE Support: 2x ATA133 + 2x Serial ATA150 Raid
- LAN Support: Intel 82540EM 1.000 MBit
- Sound: 6-Channel Audio (AC97 2.2 CODEC)
- IO Ports: 6x USB 2.0, 2x Firew., 1x Serial, 1x Par.
- Expansion Slots: 1x AGP 8X, 1x PCI
- Integrated 6-in-1 Memory Card Reader
- 240 Watts PSU
- Dimensions: 300 x 200 x 185mm



Shuttle XPC SB62G2
- Chipset: Intel 865G / ICH5R
- CPU Support: Intel Pentium 4 (FSB800)
- Memory Support: Dual Channel DDR400 (max. 2GB)
- IDE Support: 2x ATA100 + 2x Serial ATA150 Raid
- LAN Support: (Dual-LAN) 10/100MBit Realtek 8100B
+ 10/100MBit Intel 562EZ LAN
- Sound: 6-Channel Audio (AC97 2.2 CODEC)
- Intel Extreme Graphics II (max. 64MB)
- IO Ports: 8x USB 2.0, 1x Serial, 1x Par.
- Expansion Slots: 1x AGP 8X, 1x PCI
- 220 Watts PSU
- Dimensions: 300 x 200 x 185mm



Shuttle Mainboard AN50R
- Chipset: NVIDIA nForce3 150
+ supports 64-bit Technology
- CPU Support: AMD Athlon 64
- Memory Support: DDR400 (max. 3GB)
- IDE Support: 2x ATA133 + 2x Serial ATA150 Raid
- LAN Support: (Dual LAN) 10/100MBit Realtek 8201BL
+ 10/100/1.000MBit Intel 82540
- Sound: 6-Channel Audio (AC97 2.2 CODEC)
- IO Ports: 6x USB 2.0, 3x Firew., 1x Serial, 1x Par.
- Expansion Slots: 1x AGP 8X, 5x PCI
- ATX Form Factor: 305 x 245 mm



Shuttle Mainboard AN35N (Ultra) 400
- Chipset: NVIDIA nForce2 (Ultra) 400 / MCP
- CPU Support: AMD Athlon XP (FSB 400)
- Memory Support: (Dual Ch.) DDR400 (3GB)
- IDE Support: 2x ATA133
- LAN Support: 10/100MBit Realtek 8201BL
- Sound: 6-Channel Audio (AC97 2.2 CODEC)
- IO Ports: 6x USB 2.0, 1x Serial, 1x Par.
- Expansion Slots: 1x AGP 8X, 5x PCI
- ATX Form Factor: 305 x 244 mm

Дистрибутор продукції Шаттл:



"МДМ", просп. Московський, 8, корп. 1
464–5555
www.mdm.ua
disti@mdm.ua

www.shuttle.com



Новое поколение iPAQ

Сергей Сокирин, Роман Хархалис

Марка iPAQ и семейство карманных ПК, выпускаемых с данным логотипом, оказались весьма успешными – они продолжают активно развиваться и после того, как создавшая их компания Compaq объединилась с Hewlett-Packard. Очередное поколение моделей этой линейки выглядит очень интересным – все три устройства, попавшие в нашу редакцию, устанавливают новые стандарты в своих классах систем на платформе Pocket PC.

HP iPAQ h1940

★★★★★

Цена – $399

Серия h19xx, открытая в прошлом сезоне моделью h1910, стала весьма привлекательной для покупателей, так как в ней сочетаются стильный дизайн и компактность, характерные для дорогих имиджевых КПК, и невысокая стоимость. Этим данная модель выгодно отличается от явно дешевых на вид конкурирующих бюджетных устройств. Поэтому 19-я серия насчитывает несколько представителей, отличающихся от предшественника новым процессором – Samsung 2410, работающим на частоте 266 MHz. Сегодня мы знакомимся с h1940, оснащенным стандартным для среднего класса объемом памяти и встроенным адаптером Bluetooth.

Усовершенствование конфигурации отразилась на h1940 самым благоприятным образом. Процессор Samsung оказался намного производительнее, чем 200-мегагерцевая версия PXA250, применявшаяся в h1910, а установка 32 MB постоянной памяти и использование для нее «быстрых» чипов позволили инсталлировать на данный КПК полную версию ОС Windows Mobile 2003 (у h1910 с 16 MB ROM отсутствовал Windows Media Player) и не задействовать часть ОЗУ под системные нужды, так что пользователю доступен полный ее объем. Ну и, наконец, из всех КПК стоимостью в Украине до $400 встроенный адаптер Bluetooth имеется только в h1940.

Наши впечатления от iPAQ h1940 самые благоприятные. Удачная идея получила не менее удачное развитие – новое устройство более функционально, чем его предшественники, и при этом подорожало совсем незначительно. Рекомендуем всем ценителям красивых вещей.

HP iPAQ h2210

★★★★★

Цена – $499

Первое впечатление от только что взятого в руки h2210 можно передать в двух словах – «маленький Dell». Действительно, этот КПК очень похож на популярную «рабочую» модель Dell Axim X5, с которой его роднит как концепция (недорогой двухслотовый карманный компьютер с «серьезным» дизайном для тех, кому нужно функциональное устройство), так и детали исполнения. Дизайн выполнен в похожем стиле и приведен в соответствие со «стандартом» линейки iPAQ, а эргономичные накладки из нескользящей пластмассы на боковых гранях только усиливают сходство. При этом h2210 намного компактнее, чем X5, производительнее (используется 400-мегагерцевый процессор Intel PXA255 вместо PXA250, функционирующего на той же частоте) и оснащен встроенным адаптером Bluetooth. На верхней грани корпуса компактно разместились оба слота расширения – SD/MMC и CompactFlash, второй из них снабжен заглушкой.

КПК работает под управлением Windows Mobile 2003, дополненной рядом утилит и расширенных регулировок. Кроме знакомых нам по младшей модели iPAQ Backup и iPAQ Picture Viewer, имеются еще один апплет Pictures, также позволяющий просматривать JPEG-картинки и выполнять с ними простейшие операции, а также Nevo Universal Remote Control – программа, превращающая карманный компьютер в универсальный программируемый пульт управления бытовой техникой. Эти и другие дополнения занимают львиную долю свободной постоянной памяти, так что на традиционный для iPAQ «встроенный флэш-диск» File Store осталось всего 3,84 MB.

В итоге HP iPAQ h2210 демонстрирует очень удачное сочетание функциональности и цены, удобен в работе, а потому может быть рекомендован пользователям, для которых самыми важными критериями выбора модели являются богатство возможностей и совместимость с форматом CF – в нем изготовляется самая разнообразная периферия для КПК.



HP iPAQ h1940

★★★★★

Цена – $399

+ Компактные размеры; привлекательный дизайн; высокое быстродействие; встроенный адаптер Bluetooth

– Сравнительно небольшое время автономной работы

! Отличный выбор для индивидуального пользователя, не нуждающегося в экзотической периферии, но ценящего стильный дизайн

ФАКТЫ

ОС MS Windows Mobile 2003
Процессор Samsung S3C2410 (архитектура ARM9), 266 MHz
RAM 64 MB
ROM 32 MB
Экран трансрефлективный; TFT; 320 × 240 пикселов; 65 535 цветов
Слоты расширения SD/MMC
Беспроводная связь IrDA, Bluetooth



HP iPAQ h2210

★★★★★

Цена – $499

+ Компактные размеры; высокое быстродействие; наличие слотов SDIO и CF; экономичность; Bluetooth; разумная цена

– Нет

! Модель с очень удачным соотношением цены и оснащенности для тех, кому нужны большие возможности расширения, предоставляемые парой слотов SDIO и CF

ФАКТЫ

ОС MS Windows Mobile 2003
Процессор Intel PXA255 (архитектура XScale), 400 MHz
RAM 64 MB
ROM 32 MB
Экран трансрефлективный; TFT; 320 × 240 пикселов; 65 535 цветов
Слоты расширения SD/MMC, CF
Беспроводная связь IrDA, Bluetooth

HP iPAQ h5550

★★★★☆

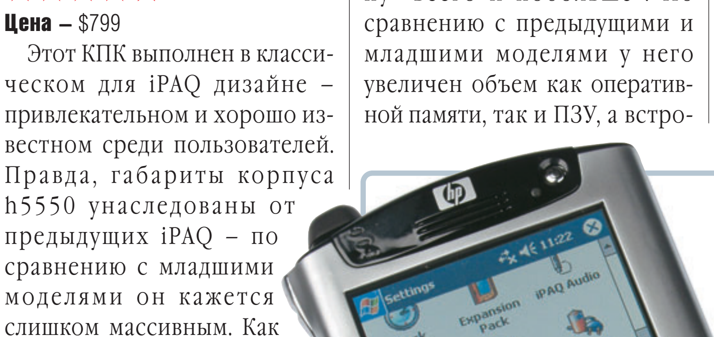
Цена – $799

Этот КПК выполнен в классическом для iPAQ дизайне – привлекательном и хорошо известном среди пользователей. Правда, габариты корпуса h5550 унаследованы от предыдущих iPAQ – по сравнению с младшими моделями он кажется слишком массивным. Как и некоторые старшие модели iPAQ, h5550 – это «потенциальный смартфон», у него даже есть слот для SIM-карты (впрочем, неработающий), а расположение динамика и микрофона указывает на то, что создатели обдумывали возможность использования наладонника как телефонной трубки. И хотя встроенного GSM-модуля в КПК нет, он вполне готов к работе в качестве терминала IP-телефонии в сетях Wi-Fi.

Оснащен h5550 по принципу «всего и побольше». По сравнению с предыдущими и младшими моделями у него увеличен объем как оперативной памяти, так и ПЗУ, а встроенных беспроводных адаптеров сразу два: Bluetooth и Wi-Fi. Разумеется, процессор установлен самый мощный – PXA255 400 MHz. Как и в предыдущей модели этой же серии, имеется биометрический сканер, считывающий отпечаток пальца пользователя и по нему предоставляющий доступ к системе. Удивляет лишь наличие только одного слота расширения – SD/MMC, стандартного для старших iPAQ разъема CompactFlash в этой модели нет.

В общем, HP iPAQ h5550 – уникальный по функциональности карманный компьютер для Очень Важных Персон, но для простых пользователей его возможности могут оказаться избыточными: на момент написания статьи в Украине работала только одна сеть Wi-Fi с публичным доступом, так что, если у вас на работе или дома нет своих точек доступа, отдача от немалой суммы, уплаченной за h5550, будет неполной.

Продукты предоставлены компанией BIGIT, www.bigit.com.ua





HP iPAQ h5550



★★★★☆

Цена – $799

+ Два встроенных радиоинтерфейса; большой объем ОЗУ и ПЗУ; высокое быстродействие; привлекательный дизайн

– Высокая цена; немного великоват

! КПК оснащен по максимуму, но индивидуальный пользователь вряд ли сможет задействовать все его возможности

ФАКТЫ

ОС MS Windows Mobile 2003
Процессор Intel PXA255 (архитектура XScale), 400 MHz
RAM 128 MB
ROM 48 MB
Экран трансрефлективный; TFT; 320 × 240 пикселов; 65 535 цветов
Слоты расширения SD/MMC
Беспроводная связь IrDA, Bluetooth, Wi-Fi

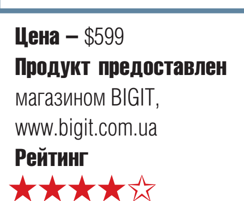
Sony Clié PEG-NX73V

В новой модели семейства Clié явно прослеживаются «родственные» черты этой линейки. Перед нами – еще один КПК в раскладном корпусе со встроенной цифровой камерой, работающий под управлением Palm OS. Большинство прочих параметров в точности такие же, как в Clié NX60 и NX70V. Как и раньше, количество пикселов в CMOS-матрице камеры составляет всего 310 тыс., вспышка также отсутствует, что существенным образом снижает качество снимков и ограничивает возможности работы при невысокой освещенности. У новинки вдвое увеличен объем ROM – он равен 32 MB против 16, что позволило предустановить на КПК не только новую оболочку графического интерфейса, но и множество программ, ранее инсталлируемых отдельно.

NX73V оснащается двумя слотами расширения – Memory Stick и CompactFlash. Первый используется для установки внешней памяти и немногочисленной периферии соответствующего стандарта, второй же предусмотрен специально для работы с дополнительными устройствами. Получить доступ к разъему CF можно, сдвинув рычажок с надписью *Open*, – только после этого открывается слот, скрытый шторкой-лифтом. ИК-порт расположен в левом верхнем углу и способен работать как по прямому назначению – для передачи данных, так и для дистанционного управления бытовой техникой.

Встроенная однопальцевая клавиатура обладает миниатюрными кнопочками, которые при нажатии уходят немного ниже поверхности лицевой панели. Прилагаемое при этом усилие и глубина хода кнопок подобраны грамотно, что должно сократить количество ошибок при наборе. Стилус NX73V телескопический, но, не имея фиксации в сложенном состоянии, самопроизвольно раскрывается, цепляясь за одежду.

Старшие модели КПК Sony обладают рядом преимуществ, благодаря которым они полюбились многим пользователям. Новинка является достойным продолжателем этой серии. ■



Цена – $599
Продукт предоставлен магазином BIGIT, www.bigit.com.ua
Рейтинг
★★★★☆

ЗА Привлекательный дизайн; удачные конструкторские решения; богатый набор предустановленного ПО
ПРОТИВ Низкое разрешение встроенной камеры
ВЕРДИКТ Данная модель близка к предыдущим представителям семейства Clié, но содержит ряд усовершенствований, важнейшее из которых – наличие слота CF

Palm Tungsten T2

Можно смело сказать, что с появлением Palm OS 5.2.1 начался новый виток в «гонке вооружений» между платформами Palm и Pocket PC. Для современного пользователя катастрофически мало 16 MB RAM (а именно такая величина была ограничением в предыдущих версиях Palm OS), особенно при работе с большими мультимедийными файлами. Этот, а также несколько других недостатков отсутствуют в устройствах с Palm OS 5.2.1.

Новейшая, хоть и не самая функциональная в семействе, модель Palm Tungsten T2 практически идентична предшественнице – Tungsten T. Изменения не коснулись внешнего вида. Впрочем, весьма удачная компоновка со сдвигаемым вниз слайдером уже доказала свое право на жизнь. Доступный пользователю объем RAM в два с лишним раза превышает прежний. Это сразу снимает множество проблем: теперь можно не только установить весь необходимый комплект ПО без карточки памяти, но и оперировать большими файлами, например, баз данных. Новая система рукописного ввода Graffiti 2 (Jot) приближает начертание к естественному, а также дает возможность распознавать один символ из нескольких росчерков на выбор. Использование всей экранной области позволяет не раздвигать корпус при письме. В сложенном виде КПК не только весьма компактен, но и смотрится более цельно. Трансрефлективный дисплей новинки приятнее, чем у предшественника – Tungsten T, и, скорее, аналогичен применяемому в Zire 71 и Tungsten C.

Локализация КПК возможна как привычным CyrHack V, так и разработанным в российской компании «МакЦентр» пакетом Pa-PiRus 2003 V0.80, доступным по адресу *www.hpc.ru/MacC/msd/ruspalm/papirus2003.shtml*.

Palm Tungsten T2 обладает удачным соотношением цены и оснащенности. Это – одна из самых доступных моделей в металлическом корпусе с адаптером Bluetooth. ■



ЗА Увеличенный объем памяти; новая система рукописного ввода; удачная конструкция
ПРОТИВ Недостаточно быстродействующий процессор
ВЕРДИКТ При минимальной прибавке в цене ($25) пользователь получает устройство, превосходящее предшественника

Цена – $425
Продукт предоставлен магазином BIGIT, www.bigit.com.ua
Рейтинг
★★★★★



P4P800 Deluxe

800MHz CPU FSB   400MHz Dual Channel DDR

Intel® 865PE CHIPSET
Fearuring
• 800-MHz FSB and Dual Channel DDR400
• Intel® RAID Technology

AI Audio Intelligent Audio-Sensing Technology

AI NET Intelligent Net-Diagnosing Utility

AI Overclocking Intelligent CPU Frequency Tuner

AI BIOS Intelligent Auto-Recovered BIOS and More



- Pentium 4 Socket-478
- Intel i865PE
- FSB 800/533/400MHz
- Dual Channel DDR400
- Serial-ATA RAID
- Firewire-1394
- 6-ch Audio
- 3Com Gigabit LAN
- AGP 8X
- USB2.0
- ATX

Рекомендовано Intel.
ICH5R, найкраща продуктивність з 865PE.

Asus P4C800

Pentium 4 Socket-478
Intel i875P / PAT
FSB 800/533/400MHz
Dual Channel DDR400 ECC
Serial-ATA RAID
Firewire-1394
6-ch Audio
3Com Gigabit LAN
AGP 8X
USB2.0
ATX

Intel повідомляє

Intel радий бачити, що ASUS посідає чільне місце в індустрії з своєю новою високопродуктивною материнською платою для настільних комп'ютерів. Переваги всіх особливостей чіпсету Intel 865PE, до яких входять Serial ATA з технологією Intel RAID та двоканальний DDR запам'ятовуючий пристрій, реалізовані в материнській платі ASUS P4P800. Вона дійсно використовує всі можливості, які пропонує чіпсет Intel 865.

Ренді Вільгельм (Randy Wilhelm)
Президент і Генеральний Менеджер Департаменту чіпсетів компанії Intel (Intel Chipset Division).

Asus P4S800

Pentium 4 Socket-478
SIS 648FX
FSB 800/533/400MHz
DDR333
6-ch Audio
LAN
AGP 8X
USB 2.0
ATX

Software: новинки месяца

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

Сергей Светличный

ACDSEE 6.0.0.0065

Shareware
Разработчик ACD Systems
Web-сайт www.acdsystems.com
Размер загружаемого файла 9,7 MB
URL files.acdsystems.com/english/acdsee/acdsee.exe

Очередная версия популярной программы для работы с изображениями. В числе функциональных новинок продукта отмечаются: запись на диски CD и DVD, встроенный фоторедактор, утилита просмотра в режиме «лупы», возможность создания слайд-шоу в формате HTML, расширенные опции поиска и сортировки файлов, средства резервирования и восстановления баз данных с изображениями, поддержка формата EXIF 2.2 Print (Exchangeable Image File Format), а также усовершенствованный интерфейс.

ALCOHOL 120% 1.4.7.1005

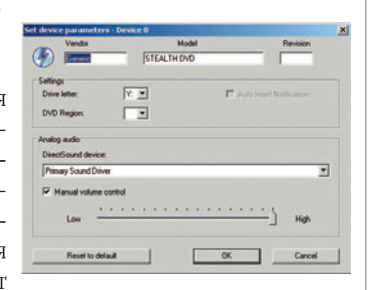
Shareware
Разработчик Alcohol Software
Web-сайт www.alcohol-software.com/software_120.php
Размер загружаемого файла 3,6 MB
URL downloads.alcohol-software.com/Alcohol120_trial_1_4_7_1005.exe

Alcohol 120% – программа для эмуляции и записи CD/DVD. Поддерживается масса самых разных форматов образов дисков. В текущей версии появилась возможность удаления всех записей в реестре (при деинсталляции программы), вносимых в процессе ее установки, устранены проблемы с подключением образов при наличии утилиты PlexTools, с установкой скорости записи на пишущем DVD-приводе Pioneer, а также исправлен ряд других найденных ошибок.

DAEMON TOOLS 3.41

Freeware
Разработчик SwENSkE
Web-сайт www.daemon-tools.cc
Размер загружаемого файла 506 KB
URL www.daemon-tools.cc/files/daemon341.exe



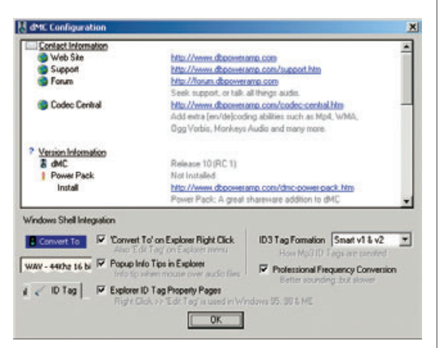


Очень удобный и в то же время совершенно бесплатный эмулятор DVD-привода. Программа устанавливает в систему новое виртуальное устройство – SCSI DVD-ROM, к которому и подключаются образы дисков, что позволяет «обмануть» любое приложение. Кроме того, Daemon Tools может эмулировать различные системы защиты – Securom, SafeDisk, Laserlock.

В текущей версии добавлена поддержка образов *.pdi (Instant CD/DVD), устранены найденные ошибки.

DBPOWERAMP MUSIC CONVERTER 10 RC1

Freeware
Разработчик Illustrate
Web-сайт www.dbpoweramp.com/dmc.htm
Размер загружаемого файла 1,6 MB
URL www.dbpoweramp.com/beta/dMC-r10rc1.exe



dBpowerAMP Music Converter – программа для конвертирования аудиофайлов в различные форматы, а также копирования Audio CD. К числу основных достоинств следует отнести отличный набор плагинов «на все случаи жизни», которые можно загрузить с официального сайта.

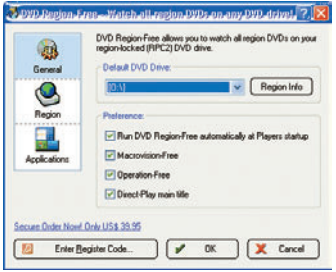
PAINT SHOP PRO 8.10

Shareware
Разработчик Jasc Software
Web-сайт www.jasc.com/product.asp?pf_id=001
Размер загружаемого файла 56 MB
URL www1.jasc.com/pub/en/psp810entr.exe

Paint Shop Pro – графический редактор, сочетающий простоту использования с богатыми возможностями. В последней версии добавили несколько новых функций, фильтров и эффектов.

DVD REGION-FREE 3.10

Shareware
Разработчик Fengtao Software
Web-сайт www.dvdidle.com/dvd-region-free.htm
Размер загружаемого файла 711 KB
URL www.dvdidle.com/download/DVDRegionFree31.exe

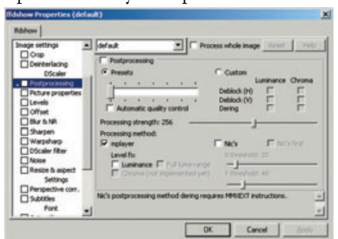


DVD Region-Free – утилита для просмотра DVD-фильмов любой зоны на приводах, имеющих региональную привязку. Кроме того, эта утилита позволяет отключать Macrovision и блокировку пользовательских функций (вроде переключения во время воспроизведения фильма звуковых дорожек, субтитров и т. д.).

FFDSHOW MPEG-4 VIDEO DECODER 20030927

Freeware
Разработчик ffdshow
Web-сайт cutka.szm.sk/ffdshow
Размер загружаемого файла 1,2 MB
URL athos.leffe.dnsalias.com/ffdshow-20030927.exe

FFDShow – фильтр DirectShow для декодирования фильмов в DivX, наложения постпроцессинговых фильтров (для улучшения изображения) и отображения субтитров.



OPERA FOR WINDOWS WITH JAVA 7.20

Adware

Разработчик Opera Software

Web-сайт www.opera.com/windows

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Размер загружаемого файла 12,9 MB

URL ftp.opera.com/pub/opera/win/720/en/java/ow32enen720j.exe

Новая версия самого популярного альтернативного Web-броузера. Внушительный список изменений можно найти по этому адресу: www.opera.com/windows/changelogs/720.

DIVX LIGHT 5.1

Freeware

Разработчик DivX Light

Web-сайт www.divxlight.com

Размер загружаемого файла 242 KB

URL divxlight.online.fr/DivXLight-51.exe

DivX Light – предельно облегченный DivX, от которого оставили один только декодер, выбросив все остальное.

QUINTESSENTIAL PLAYER 4.10

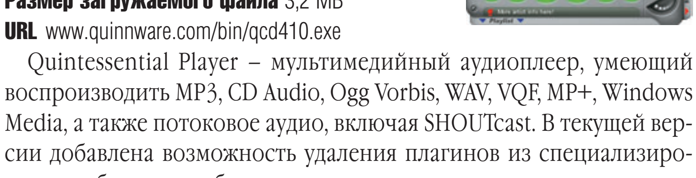
Freeware

Разработчик Paul Quinn

Web-сайт www.quinnware.com

Размер загружаемого файла 3,2 MB

URL www.quinnware.com/bin/qcd410.exe



Quintessential Player – мультимедийный аудиоплеер, умеющий воспроизводить MP3, CD Audio, Ogg Vorbis, WAV, VQF, MP+, Windows Media, а также потоковое аудио, включая SHOUTcast. В текущей версии добавлена возможность удаления плагинов из специализированного броузера, обновлены некоторые меню, устранены незначительные ошибки.

TRILLIAN 0.74F

Freeware

Разработчик Cerulean Studios

Web-сайт www.trillian.cc

Размер загружаемого файла 2,7 MB

URL www.ceruleanstudios.com/trillian-v0.74f.exe



Trillian – программа для обмена мгновенными сообщениями, умеющая работать с целым набором протоколов: IRC, AIM, ICQ, MSN и Yahoo! Messenger. В 0.74F добавлена поддержка последних версий протоколов Yahoo! и MSN.

TWEAK-XP PRO 3.0.0

Shareware

Разработчик Totalidea Software

Web-сайт www.totalidea.de/frameset-tweakxp.htm

Размер загружаемого файла 4,2 MB

URL dl.filekicker.com/send/file/126647-ZLUX/txp3setup.exe

Tweak-XP – утилита для тонкой настройки Windows XP. Позволяет как оптимизировать производительность системы, так и настраивать ее «под себя». ■

Сам себе Васнецов

Сергей Галёнкин

Очень часто при демонстрации своих снимков знакомым художникам мне доводилось слышать довольно резкие высказывания по поводу того, что фотография – никакое не искусство. Вот если бы я показал им свои картины, тогда вопросов нет – признали бы за своего. А ведь рисовать умеет далеко не каждый.

Вместе с тем довольно часто попадаются снимки, которые так и хочется перенести на холст, чтобы поконкурировать со знаменитыми пейзажистами прошлого. Как правило, это либо изображения природы, либо импровизированные натюрморты. К счастью, современное программное обеспечение позволяет превратить фотографию в рисунок за считаные минуты, даже если вы не имеете соответствующего образования и навыков. Многие наверняка слышали о наборах художественных фильтров для Adobe Photoshop. Конечно, результат их работы не сильно похож на настоящую картину, но это из-за того, что преобразование осуществляется автоматически. Поэтому для достижения лучшего эффекта стоит воспользоваться специализированной программой вроде сегодняшней PhotoArtMaster – благо, стоит она на порядок дешевле.

Давайте на примере простой фотографии посмотрим, как можно создать собственное произведение искусства. ■

PHOTOARTMASTER
★★★★☆



Цена – J38,26
Разработчик Fo2Pix
Web-сайт photoartmaster.com

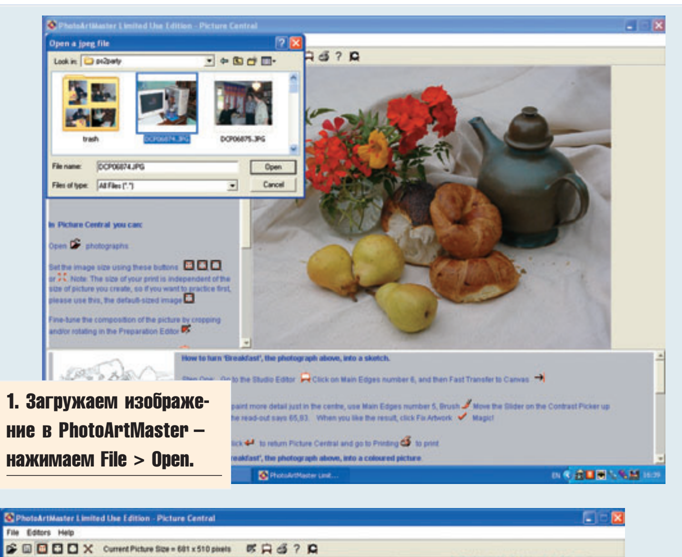
+ Легкость в работе, обилие готовых пресетов
– Высокая цена
! Отличный способ превратить посредственные фотографии в хорошие картины



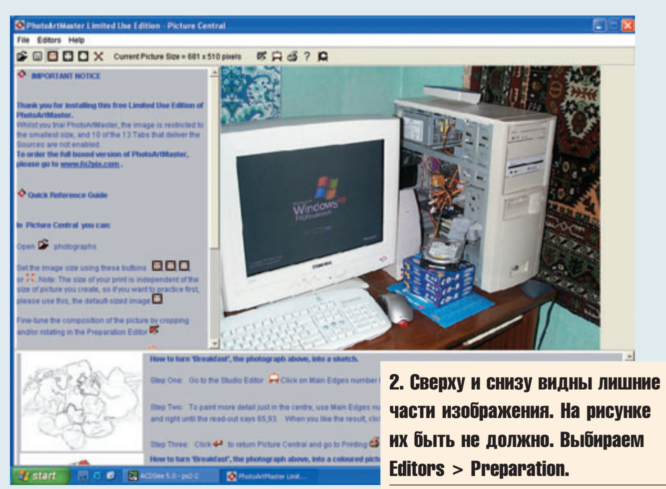
В качестве исходного изображения было выбрано фото компьютера Сергея Светличного



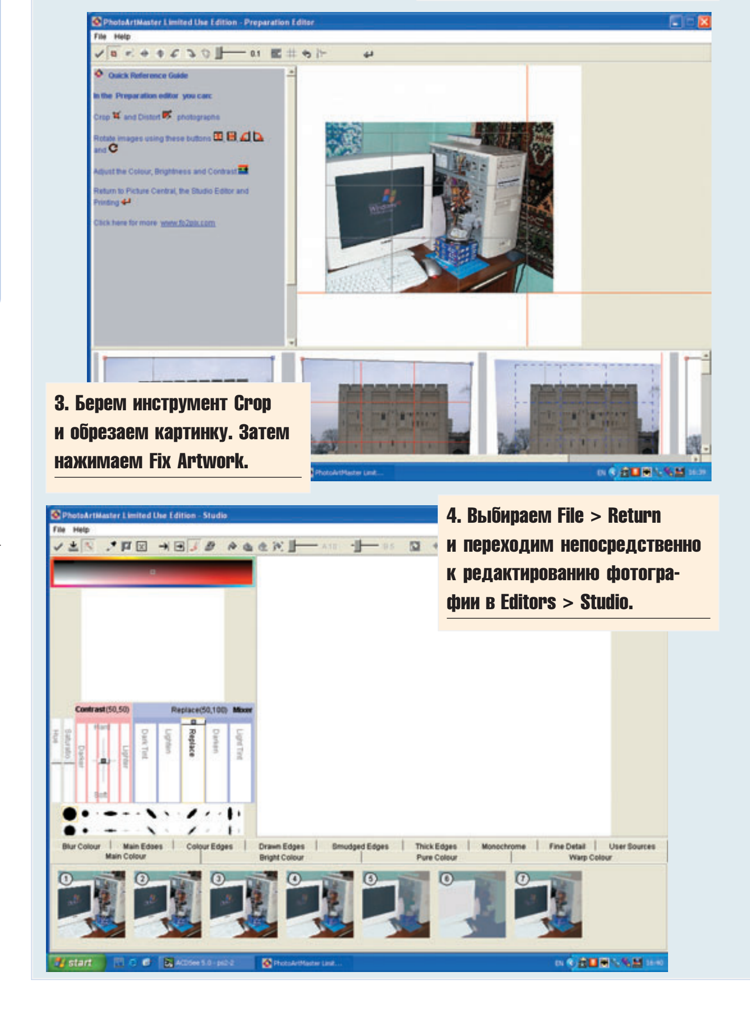
На создание этого изображения мы затратили около трех минут



1. Загружаем изображение в PhotoArtMaster – нажимаем File > Open.



2. Сверху и снизу видны лишние части изображения. На рисунке их быть не должно. Выбираем Editors > Preparation.



3. Берем инструмент Crop и обрезаем картинку. Затем нажимаем Fix Artwork.

4. Выбираем File > Return и переходим непосредственно к редактированию фотографии в Editors > Studio.

5. Для начала создаем контуры изображения. Внизу выбираем вкладку Main Edges, а на ней – подходящую вариацию. После этого кисточкой красим изображение.

6. Добавим цвет. Переходим к вкладке Main Colour и тоже выбираем вариацию.

7. Берем инструмент Fill и последовательно щелкаем на частях изображения.

8. Для того чтобы экран и внутренние части компьютера получились другими, надо выбрать новую вариацию и поработать кистью.

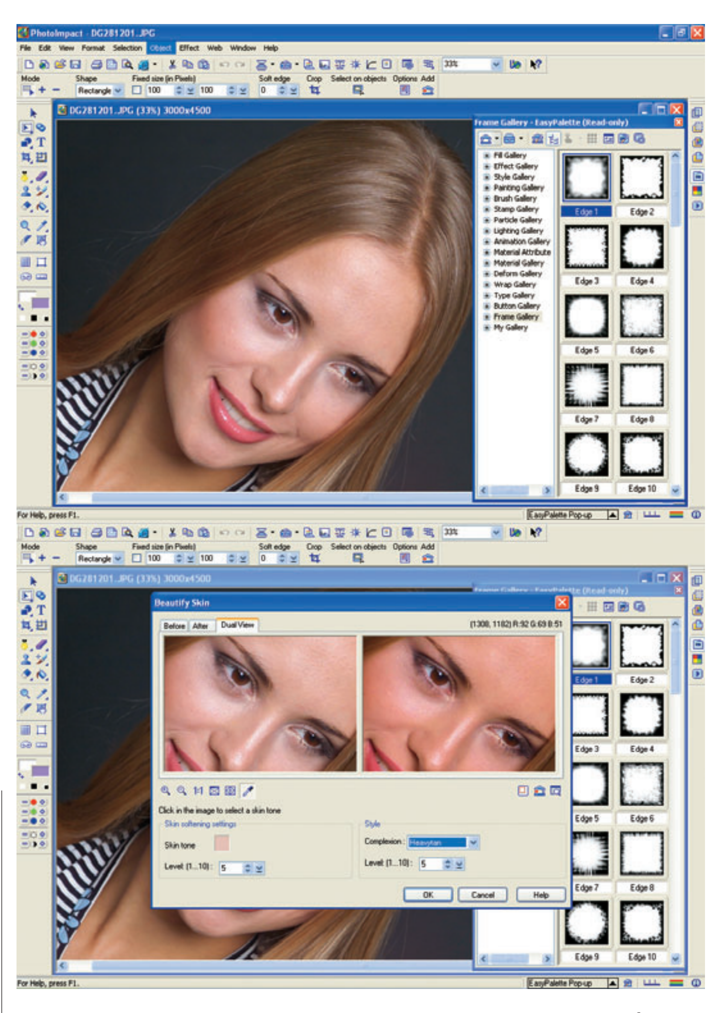
Фото на память

Сергей Галёнкин

Вместе со снижением цен на цифровые «мыльницы» начального уровня в нашей стране наблюдается резкий рост числа фотолюбителей, которые используют недорогие фотоаппараты для съемки семейных торжеств, отпусков и портретов. Как правило, результаты их работы нуждаются в дополнительной обработке – кадрировании, исправлении баланса цветов и устранении пресловутого эффекта «красных глаз».

Разумеется, пользователи также хотели бы иметь возможность совершать и другие достаточно простые операции над снимками – накладывать эффекты, добавлять красивые рамки, осуществлять простой фотомонтаж и создавать коллажи.

До сих пор было довольно трудно посоветовать одну универсальную программу для всех этих задач. Конечно, можно попробовать использовать дорогие профессиональные комплекты вроде Adobe Photoshop или Corel PhotoPaint, однако тут имеются два «но». Во-первых, цена такого ПО примерно в десять раз превышает стоимость нашего сегодняшнего гостя Ulead PhotoImpact (за эти деньги можно купить неплохую цифровую любительскую камеру). Во-вторых, на освоение всех премудростей сложных программ потребуется несколько недель, а то и месяцев прилежного изучения руководства пользователя и дополнительной литературы. И в-третьих, стрельба «из пушки по воробьям» никогда до добра не доводит – системные требования Photoshop значительно превосходят конфигурацию, нужную для PhotoImpact. Учтите также, что специфических функций, необходимых фотолюбителю, в



С помощью *Мастера улучшения кожи* можно не только избавиться от мелких дефектов, но и сделать лицо более загорелым

профессиональных пакетах нет – дизайнеров крайне редко волнует проблема «красных глаз» – если приходится, они способны решить ее другими методами.

В целом процесс обработки только что полученного снимка в Ulead PhotoImpact осуществляется крайне просто и понятно – с помощью специального пошагового помощника Post Processing Wizard, который подскажет, как устранить наиболее часто встречающиеся проблемы. Опытные пользователи, разумеется, могут выполнить все операции самостоятельно через меню или панель инструментов.

После приведения фотографии к приемлемому виду предлагается ее подправить или даже изменить до неузнаваемости. За это отвечает удобная панель эффектов, в которой расположились все операции и фильтры, применимые для работы с изображением. Стоит отметить, что их огромное количество: пожалуй, даже Photoshop 7.0 в стандартной поставке не похвастается подобным набором. Вместе с тем такая сортировка по тематике и производимым результатам не позволит вам заблудиться.

Конечно, многие из имеющихся эффектов можно получить в том же Photoshop путем



ULEAD PHOTOIMPACT 8

★★★★★

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Цена – $79,99

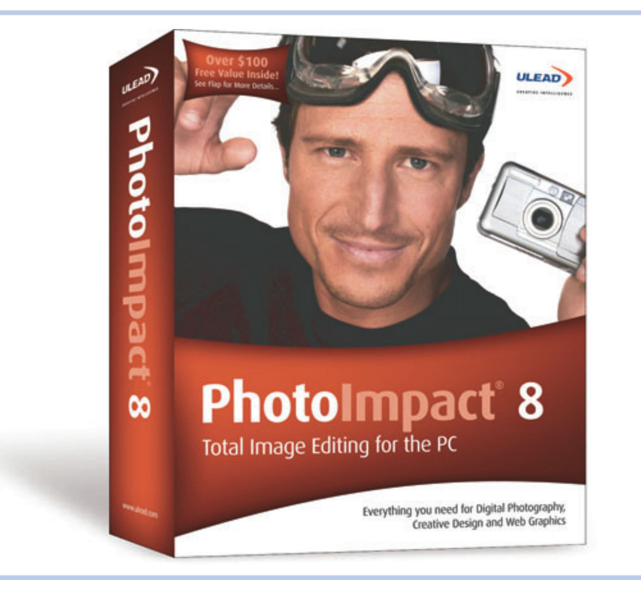
Разработчик Ulead

Web-сайт www.ulead.com

+ Удобный и доступный интерфейс; масса возможностей; пошаговые помощники; низкая цена

– Демо-версия включает не все шаблоны – некоторые из них придется загрузить из Internet

! Прекрасная программа для фотолюбителей



сложных операций, состоящих из нескольких шагов, однако для домашнего использования вариант с выбором готового, простого и понятного фильтра нам представляется гораздо более простым.

Отметим также, что поклонники многочисленных дополнений для Photoshop (вроде Kai's Power Tools) не должны чувствовать себя обделенными – PhotoImpact прекрасно понимает этот стандарт расширений, что позволяет без проблем подключать плагины для продуктов Adobe.

Приятно, что система отмены действий в этой программе также невероятно удобна – вы всегда можете убрать или повторить несколько последних операций (их количество регулируется в настройках) с помощью панели *History*.

Вообще, нам кажется, что разработчики из Ulead провели ряд серьезных исследований рынка и опросов начинающих фотографов, потому что буквально каждая функция в PhotoImpact сделана именно так, как ожидаешь, – правильно и доступно. Настройки фильтров по умолчанию скрыты, но открываются очень легко – правой кнопкой мыши из контекстного меню. Для начинающих к каждому эффекту прилагается несколько заранее созданных настроек – мы уверены, что 90% пользователей будут абсолютно ими удовлетворены. Если же вы окажетесь недовольны – всегда можно записать свои собственные установки с тем, чтобы в следующий раз вызывать их одним щелчком.

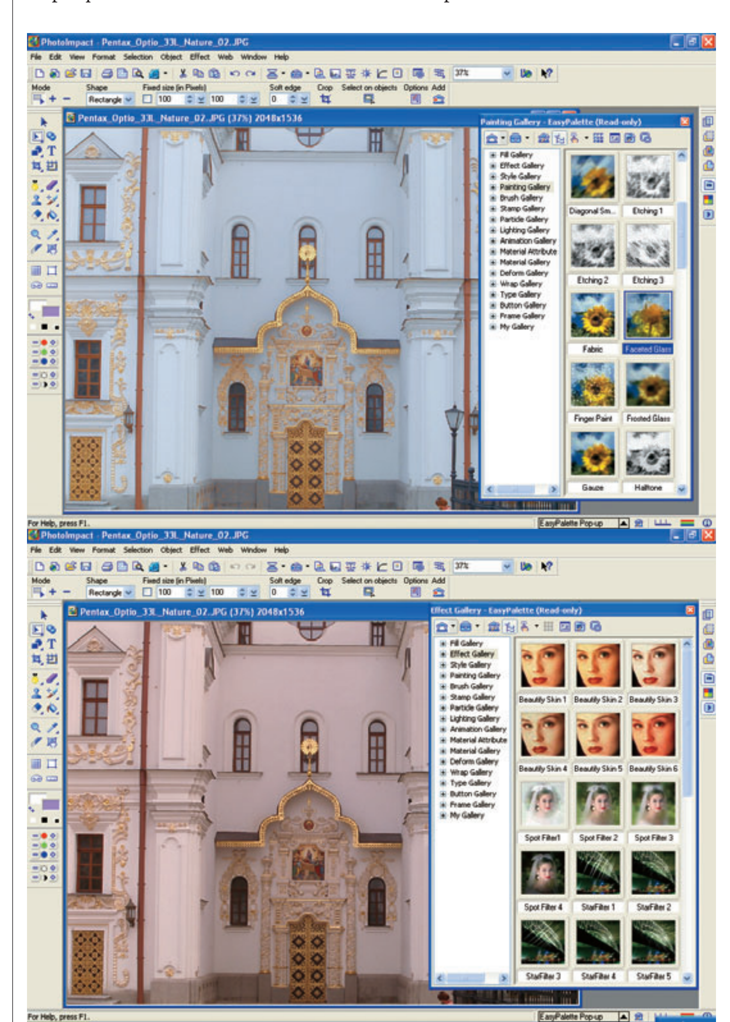
Более того, в PhotoImpact есть возможность простой анимации статических изображений с последующим их экспортом в GIF-формат. На выбор предлагаются как классические «переворачивания страниц» и «скручивания», так и более сложные эффекты вроде «фейерверка» или «движущихся облаков». Понятно, что опытным дизайнерам все эти «украшательства» ни к чему, но домашним пользователям они наверняка помогут украсить свой Internet-альбом. Разумеется, если будут применяться в меру.

Также имеются в наличии механизмы, которые, скорее, ожидаешь встретить в профессиональной программе. Например, объекты, исполняющие здесь роль слоев из Photoshop. Конечно, их реализация упрощена, чтобы не вызвать трудностей у неискушенного пользователя, но их вполне хватает для более или менее сложных коллажей и фотомонтажа, не говоря уже о популярной забаве с заменой фона на фотографии.

Или, к примеру, манипуляции с уровнями, кривыми и цветовыми каналами – причем сделано все это не хуже, чем у более дорогих «коллег по цеху». Вы всегда можете вносить изменения в изображение как с помощью типичных для пользовательских программ вариаций путем выбора из нескольких картинок, так и более «профессиональным» способом – управляя кривыми или вводя числовые значения напрямую.

С другой стороны, есть возможность вообще все доверить автоматике – причем не только цветокоррекцию или настройку яркости, но даже и обрез изображения с удалением лишних «элементов». Такую программу легко освоит и ребенок – а недорогие фотоаппараты в последнее время стали очень популярными детскими игрушками.

Таким образом, продукт Ulead представляется нам идеальным выбором как для начинающих, так и для более опытных пользователей. PhotoImpact обладает полным набором функций, необходимых фотолюбителям, отличается исключительной простотой применения и позволит своему владельцу повышать собственный уровень – в ней имеется довольно солидный запас для профессионального роста. ■


Результат применения фильтра для фотографий зданий, украшенных позолотой

ABBYY FineReader 7.0: гений распознавания!

Богдан Вакулюк

Новая версия самого популярного пакета для распознавания текста (который, заметим, вытеснив всех своих конкурентов, остался фактически в гордом одиночестве), FineReader 7.0, поставляется в двух изданиях – Corporate Edition и Professional Edition. Основное отличие – Professional-версия рассчитана на персональное использование, а Corporate – на работу в сети. Для этого в последнюю включены специальные средства поддержки сетевых функций и централизованного управления.

ABBYY FINEREADER 7.0 PROFESSIONAL EDITION
★★★★★
Цена 697 грн

Начнем, пожалуй, с самого главного. Улучшен механизм распознавания – декларируется 25%-ный прирост точности. Однако он достижим лишь в наиболее благоприятных для FineReader случаях. В остальном же количество ошибок уменьшилось в среднем на 10–15% (справедливости ради заметим, что такие данные получены не в результате длительных тестов, а путем анализа 12–15 отсканированных страниц разного содержания). Следует отметить, что повышение качества распознавания никак не сказалось на скорости работы пакета.

А вот качество обработки таблиц действительно возросло существенно – сложные таблицы с окрашенными ячейками и скрытыми разделителями теперь не являются для пакета серьезной проблемой – правда, для получения абсолютно достоверного результата многие процедуры по-прежнему необходимо выполнять вручную.

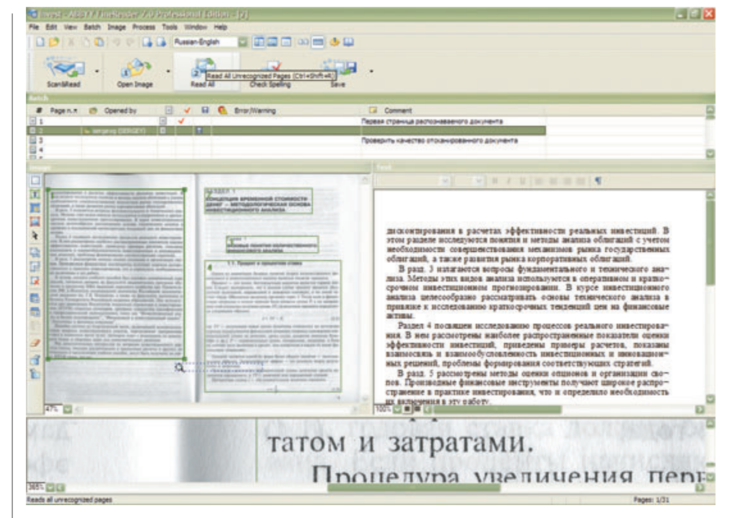
Список английских и немецких словарей был пополнен специальными модулями, содержащими распространенные юридические и медицинские термины, что призвано существенно улучшить качество распознавания текстов с такими словами.

Новая версия FineReader намного плодотворнее сотрудничает с Microsoft Word. Теперь FineReader вызывается прямо из текстового редактора с помощью отдельного макроса – при этом распознанный фрагмент будет помещен в документ Word в том месте, где находился курсор до вызова FineReader. Однако в полной мере оценить преимущества такой интеграции можно лишь при наличии Microsoft Word версии 2003.



Не остались без внимания и другие традиционные форматы – MSWord Doc и HTML. В настройках добавилась опция установки требуемого разрешения изображений. Для Doc увеличилось количество различных разделителей (постраничных, поблочных и т. п.), а при сохранении в HTML FineReader пытается придать файлу вид исходной верстки, разделив картинку со сложным текстовым обтеканием на несколько частей.

К обширному списку поддерживаемых форматов прибавился также еще один – Microsoft PowerPoint. Среди появившихся новых графических форматов следует отметить стремительно набирающий популярность JPEG 2000.



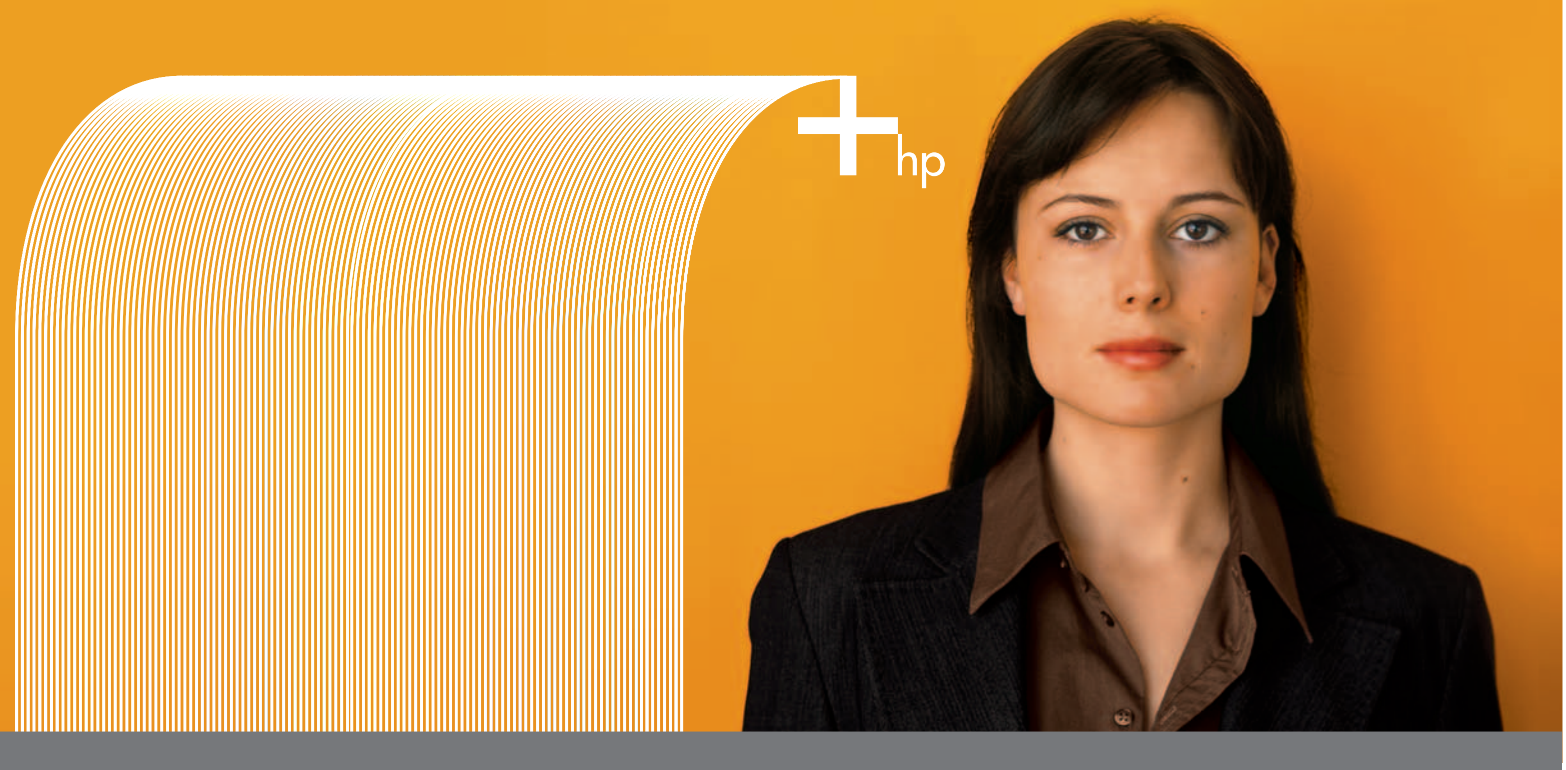
FineReader 7.0 поддерживает экспорт в формат MSWord XML – во время редактирования такого файла текущий текстовый фрагмент отображается в отдельной панели Zoom FineReader в том виде, в каком он существовал в исходном, нераспознанном документе. Таким образом, в MS Word XML наряду с текстовыми данными сохраняется еще и preview-изображение отсканированного оригинала.

Кроме того, последнее издание пакета от ABBYY содержит оптимизированные функции обработки PDF-файлов. Теперь, помимо растрирования (с помощью утилиты PDF2BMP) и дальнейшего распознавания обычными средствами, FineReader «научился», по мере возможности, находить текстовые фрагменты непосредственно в документе PDF и затем, сопоставляя результаты, обеспечивать распознавание с вероятностью почти 99%.

Персональное издание FineReader (Professional) пополнилось некоторыми возможностями, ранее доступными лишь пользователям корпоративной версии. Среди них – модули распознавания штрихкодов, разбиения отсканированного изображения на несколько страниц, содержащих однотипные блоки (например, визитные карточки), а также поддержка индексации пакета распознанных документов и морфологического полнотекстового поиска.

Конечно, многие усовершенствования, например различные обновления пользовательского интерфейса или детальные настройки форматирования, остались, что называется, «за бортом» данного обзора по причине его ограниченного объема. Но те, кому понадобится более детальная информация, могут обратиться на сайт разработчиков *www.abbyy.ru*. ■

HPDeskJet_DomashnijPK.qxd 16.10.2003 21:54 Page 1 (Black plate)



Кольорові струменеві принтери HP: якщо потрібен результат — ...

...немає різниці, працюватимете Ви в офісі чи вдома,
і не важливо, скільки сторінок треба роздрукувати.

З кольоровим струменевим принтером HP DeskJet[1] Ви гарантовано отримаєте фотографічну якість друку зображень, надзвичайну чіткість тексту* і, звичайно ж, унікальну надійність, притаманну всій продукції HP.



HP DESKJET 3550
- 14 стор./хв. ч/б
- 10 стор./хв. колір
- роздільна здатність – 2400x1200 т./д.
- високоточна технологія HP PhotoRet III[2]
- лоток для паперу, що складається



HP DESKJET 3650
- 17 стор./хв. ч/б
- 12 стор./хв. колір
- роздільна здатність – 4800x1200 т./д.
- друк шістьома фарбами за допомогою технології HP Photoret IV (опціонально)
- друк без полів на фотопапері 10x15 см
- кнопка відміни друку



HP DESKJET 5150
- 19 стор./хв. ч/б
- 14 стор./хв. колір
- роздільна здатність – 4800x1200 т./д.
- друк шістьома фарбами за допомогою технології HP Photoret IV (опціонально)
- режим резервування чорнила, який дозволяє продовжувати друк навіть якщо чорнило одного з кольорів закінчилося



HP DESKJET 5652
- 21 стор./хв. ч/б
- 15 стор./хв. колір
- роздільна здатність – 4800x1200 т./д.
- друк шістьома фарбами за допомогою технології HP Photoret IV (опціонально)
- друк без полів на папері формату від 10x15 см до A4
- вибір якості друку натисненням однієї кнопки на лицьовій панелі
- модуль двохстороннього друку в комплекті
- автоматичний сенсор для визначення типу паперу



ейч пі інвент

* Для забезпечення високої якості друку використовуйте оригінальні витратні матеріали HP.

ЩОБ ОТРИМАТИ ДОДАТКОВУ ІНФОРМАЦІЮ АБО КУПИТИ ТЕХНІКУ HP, ЗВЕРНІТЬСЯ ДО НАШИХ ПАРТНЕРІВ

ОРСІ (044) 2303474; Квазар-Мікро (044) 2399988, (0572) 142922, (0322) 971321, (0482) 344007, (0612) 137475, (0542) 210873, (0362) 221408; МУК (044) 4905171; КЕН (0562) 372472; Компас (044) 5319730; Діавест (044) 4556655; Еверест (044) 4647777; К-Трейд (044) 2529222; МТІ (044) 4580034; НІС (044) 2343838; Пронет (044) 2951617; АМІ (062) 3342222; ВМ (044) 2900910; Інком (044) 2473900; Інтервест (062) 3810272; МКС (044) 4161181, (0572) 149520, (0622) 929303, (0642) 501402, (0629) 337589; Навігатор (044) 2419494; Нафком (044) 2419530; Н-Біс (048) 7777070; Рома (0612) 130757; Спецвузавтоматіка (0572) 191505, (0612) 133443, (0562) 478919, (0642) 540388; Техніка (062) 3858250; Техніка для бізнесу (0322) 740300; ТіД (0482) 346723; Фокстрот (044) 4619583; Юнітрейд (044) 4619461

Авторизовані сервісні центри HP: ОРСІ (044) 2303484; Даталюкс (044) 4882765; Ес енд Ті Софт-Тронік (044) 2386388, 2386390
Авторизований постачальник сервісних запчастин: ВД Маіс (044) 2271389, 2274249
Сервісні центри компанії ОРСІ: (044) 2303484, веб-сайт: www.erc.com.ua
Телефонна лінія технічної підтримки HP: (044) 4903520; веб-сайт: www.hp.ua

[1]ейч пі дескджет; [2]ейч пі фоторет III

Офис задаром

Сергей Светличный



Многим владельцам домашних ПК приходится на них не только играть, смотреть фильмы и слушать музыку, но и зарабатывать на жизнь. И одним из основных видов надомной работы является создание и редактирование текстов, так что самым популярным инструментом «надомника» был и остается офисный пакет – как правило, Microsoft Office. И, к сожалению, тоже «как правило» – пиратский, поскольку позволить себе приобретение лицензионной версии могут далеко не все украинские пользователи.

В то же время существуют альтернативные пакеты, однако они в силу ряда причин (более низкая функциональность, проблемы совместимости с MS Office) так и не прижились в Украине. На наш взгляд, это не совсем правильно – хотя бы потому, что существует как минимум один офисный пакет, имеющий схожую или незначительно меньшую функциональность (разницу заметят далеко не все пользователи ПК, потому как на 100% возможности MS Office все равно не использует никто), и при этом не стоящий ни копейки. Речь идет, разумеется, об OpenOffice.org (именно так, с расширением .org в конце).

Итак, OpenOffice.org – полнофункциональный офисный пакет, в состав которого входят:

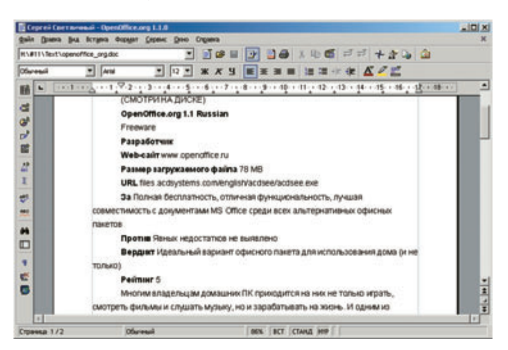
- текстовый редактор Writer;
- редактор электронных таблиц Calc;
- программа для создания и просмотра мультимедийных презентаций Impress;
- редактор векторной графики Draw;
- редактор математических формул Math.

Заметим тут же, что в основе OpenOffice.org лежит исходный код офисного пакета StarOffice, раскрытый компанией Sun Microsystems. Соответственно, и распространяется OpenOffice.org по схемам, предусматривающим полную доступность (разумеется, бесплатную) не только самой программы, но и всех ее исходных текстов – чтобы любой пользователь мог при желании переделать программу под себя.

Однако пора переходить к более детальному знакомству с пакетом – ниже мы рассмотрим чуть подробнее основные приложения OpenOffice.org.

WRITER

Текстовый редактор. Умеет работать с документами следующих форматов: свой собственный (*.sxw), обычный текст (*.txt), Microsoft Word 6.0/95, 97/2000/XP (*.doc), Rich Text Format (*.rtf), StarWriter DOS (*.txt), StarWriter 1.0, 2.0, 3.0-5.0 (*.sdw), Web-страница (*.html). Естественно, наибольший интерес представляет работа именно с документами MS Word как стандарта де-факто среди текстовых редакторов. Должны заметить, что никаких проблем с совместимостью выявлено не было. Вставленные графические файлы, сложные таблицы, колонтитулы, текст с внесенными исправлениями – со всеми этими задачами Writer справился на «отлично», причем как при открытии созданного в MS Word документа, так и при сохранении текстового файла в формат MS Word.



Собственные возможности у Writer также на уровне. Таблицы, вставка объектов, автозамена, диаграммы, набор стилей, проверка орфографии (в том числе автоматическая), включая русский и украинский языки (сборка от ALT Linux), поддержка макросов... Одним словом, здесь есть все, что нужно рядовому пользователю.

CALC

Редактор электронных таблиц. Поддерживаемые форматы: свой собственный (*.sxc), Data Interchange Format (*.dif), dBase (*.dbf), Microsoft Excel 4.x-5.0, 97/2000/XP (*.xls), StarCalc 1.0, 3.0-5.0 (*.sdc), SYLK (*.slk), текст CSV (*.csv), Web-страница (*.html), Lotus 1-2-3 (*.wk1, *.wks).

Опять-таки, полный джентльменский набор налицо: создание математических формул с помощью удобных мастеров, автоматические функции для облегчения работы, построение диаграмм, работа с данными по локальной сети и через Internet, минимум функций баз данных (полноценной СУБД, к сожалению, в OpenOffice.org нет – по сути, это единственный сколько-нибудь серьезный недостаток пакета).

IMPRESS

Программа для создания презентаций. Здесь с поддерживаемыми форматами все довольно просто: кроме своего внутреннего, Impress работает с презентациями Microsoft PowerPoint, документами StarImpress/StarDraw, а также с файлами Computer Graphics Metafile.

В презентациях Impress можно использовать векторную графику, звуковые и анимационные эффекты. Работа в этом редакторе не вызывает никаких затруднений даже у слабо подготовленного пользователя – не в последнюю очередь благодаря продуманному мастеру, облегчающему создание презентаций.

Конечно, сколько-нибудь подробно описать такой сложный продукт, как офисный пакет, да еще всего на одной странице, просто нереально – но надеемся, что самое общее впечатление у читателя все-таки сложилось. А если вы приобрели журнал с диском, то сможете самостоятельно ознакомиться с пакетом и сделать собственные выводы. Отметим тут же, что все исходные тексты OpenOffice.org, а также различные варианты сборки программы находятся здесь: ftp.linux.kiev.ua/pub/soft/OpenOffice. ■

OPENOFFICE.ORG 1.1 RUSSIAN
★★★★★

Freeware
Разработчик OpenOffice.org community
Web-сайт www.openoffice.ru
Размер загружаемого файла 75 MB
URL ftp.linux.kiev.ua/pub/soft/OpenOffice/ALT/1.1RC5/OOo_1.1rc5_Win32Intel_ruRU_install_alt1.zip

+ Полная бесплатность; отличная функциональность; лучшая совместимость с документами MS Office среди всех альтернативных офисных пакетов; проверка русской и украинской орфографии

– Явных недостатков не выявлено, если не считать таковым отсутствие полноценной СУБД

! Идеальный вариант офисного пакета для использования дома (и не только)



Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте *www.itc.ua.* Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на *ask@itc.ua*, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Нужен LCD-монитор для дома. Предполагается использовать его для игр, просмотра видео и любительских фотографий. Выбираю между CTX S730, BenQ FP791 и LG Flatron L1811S. Бюджет покупки составляет около $600. Посоветуйте, что мне выбрать.

Андрей Решетняк

Предварительные тесты этих дисплеев, проведенные нами в разное время, показывают, что S730 при очень высоком быстродействии уступает двум другим моделям в качестве цветопередачи. Этот монитор стоит брать, если вы ставите себе цель «попадать в муху с десяти шагов» в Quake-подобных играх. В общем же случае качество отображения фото немаловажно, и лучше всего это получается у LG Flatron L1811S. К тому же при сравнимой цене он на один дюйм больше конкурентов. Так что, по нашему мнению, этот вариант выбора лучший из трех, если максимальная четкость в 3D-action для вас не очень принципиальна. BenQ FP791 – это компромисс, его покупка тоже вполне оправдана. Преимуществом данного дисплея является наличие входа DVI, который при 17-дюймовой диагонали уже желателен. Еще одна хорошая альтернатива – NEC MultiSync 1760NX. ■

Купил цифровую камеру с вариообъективом и заметил, что при использовании максимального оптического увеличения получается много нерезких кадров. Означает ли это, что мне достался аппарат с бракованным объективом?

Роман, Киев

Нет, скорее всего, с камерой все в порядке. При значительном увеличении намного сильнее сказываются дрожание рук и рывки, так как с ростом расстояния искажения, вызванные перемещением объектива в момент съемки, в большей степени влияют на качество кадра. Поэтому постарайтесь максимально обездвижить камеру в момент спуска затвора. В идеале, конечно, применять при съемке с дальних расстояний штатив или монопод и надежно удерживать аппарат двумя руками, упираясь локтями в туловище, колени или подручные предметы. Нажимать на кнопку надо плавно, а не резко. ■

Загрузил из Internet одну программу в виде ZIP-архива, а когда попытался ее разархивировать, появилось сообщение «Неожиданное окончание архива». Можно ли как-то установить эту программу?

Владимир Алексюк

Из того файла, который сейчас у вас, – нельзя. По всей видимости, когда вы его загружали из Internet, произошел обрыв связи. Ваш компьютер успел получить только часть данных, о чем и сообщает архиватор при попытке их распаковать. Программу придется загрузить повторно. Не исключен, конечно, вариант, при котором файл на сервере изначально содержит ошибку, возникшую при сжатии. ■

КОМПЬЮТЕРЫ

ЦИФРОВАЯ ФОТОТЕХНИКА

INTERNET

INTERNET

РАБОТА

КОМПЬЮТЕРЫ



«УкрТехПостач»

(044) 248-8659, 493-3903

Доставка по Києву. Кредит.

NEC/MITSUBISHI

ЕПТ
(електронно-променева трубка)
Монітори

17″ Diamond Plus 74 SB	207
Diamond Pro 750 SB	224
19″ Diamond Plus 93 SB	347
Diamond Pro 930 SB	433
22″ Diamond Plus 230 SB	825
Diamond Pro 2070 U	940

SONY

ЕПТ і РК
(Електронно-променева трубка та рідкокристалічні)
Монітори

15″ Multiscan HS53	350
Multiscan X52	430
17″ Multiscan HS73	560
Multiscan S71R	545
Multiscan X72	630
Multiscan X73	new!
18″ Multiscan S81R	740
Multiscan X82	790
Multiscan P82	890
19″ Multiscan HS93	880
Multiscan S91	880
20″ Multiscan X202	1940
21″ Multiscan E530	730
Multiscan F520	1050
Multiscan C520	2250
23″ Multiscan P232	2800
24″ Multiscan FW900	1700

*Нек/Міцубіші електронікс дісплей Соні**



www.novostar.net

Надійні комп'ютери для стабільної роботи

Монітори:

17" LG F700P 1280x1024@85Hzц, USB(4/1), TCO 99	175
17", SAMSUNG 757 MB max1920x1440	186
17" SAMSUNG 757 NF Diamondtron NF CRT, max 1920*1440	197
17" MITSUBISHI DiamondPro 750 Diamondtron NF Flat SuperBright	225
19" LG F900P макс. 2048x1536@69Hz, рек. 1600x1200@85Hz, USB, TCO'99	273
19" SAMSUNG 959 NF NaturalFlat, Multy-layer, 1600x1200@87Hz, TCO'99	310
19" MITSUBISHI DiamondPro 930 Diamondtron NF Flat SuperBright	435
22" MITSUBISHI DiamondPro 2070U	945

Оптичні приводи:

CD-ROM 52x ASUS	25
DVD-ROM 16x48x ASUS	39
CD-RW 48x24x48x Plextor PX-W4824TA/BP/K	93
CD-RW внешний USB 2.0 24x8x8x Plextor PX-S88TU Slim	157
CD-RW 52x24x52x ASUS Ratail	47

Материнські плати:

MB KT400 ASUS A7V8X-X/Lan	68
MB VIA KT600 ASUS A7V600, FSB 400 MHz, RAID	95
MB nForce2-ST ASUS A7N8X/ LAN, DDR400 Dual ch.	107
MB i865PE ASUS P4P800, DDR400 Dual ch.,FSB 800 MHz	126
MB i845PE ASUS P4PE/Lan/ Black Pearl + USB Flash disk 32MB	135
MB i875P ASUS P4C800, DDR400 Dual ch., FSB 800 MHz	172

Відеокарти:

ASUS V9180 Video Suite/64, GeForce4 MX440 8X 64MB DDR, TV-OUT, Video-IN, 2xDVI	90
ASUS V9280 Video Suite/128, GeForce4 Ti4200 8X 128MB DDR, TV-OUT, Video-IN, 2xDVI	181
ASUS V9520 Video Suite/128, GeForceFX 5200 128MB DDR, DVI, TV-OUT, Video-IN	113
ASUS V9560 TD/128, GeForce FX 5600, 128 MB DDR	167
ASUS V 9560 Video Suite/128, GeForce FX 5600, 128 MB DDR, DVI, TV-OUT, Video-IN	191

AMD Duron Morgan 1300 MHz/MB SIS 740 ASUS A7S266-VM/ RAM 128 MB DDR 266/video SIS up to 64 MB/HDD 20 GB Seagate/ CD-ROM 52-x LITE-ON/FDD/Sound/ LAN/ATX 250W	239
AMD Athlon XP 1700+/MB nForce220D ASUS A7N266-VM/ RAM 256 MB DDR 266/video nForce220D/ HDD 40,8 GB 7200 Seagate Barracuda (7200.7 "Alpine")/ CD-ROM 52-x Sony/FDD/Sound/LAN/ATX 250W	303
Intel Celeron 1700 MHz (Socket 478)/MB i845GL ASUS P4BGL-MX/ RAM 256 MB DDR 266/video Intel eXtreme graphics/ HDD 40,8 GB Seagate Barracuda (7200.7 "Alpine")/CD-ROM 52-x Sony / FDD/Sound/LAN/ATX 250W	304
AMD Athlon XP 2200+ (BOX)/MB VIA KT400 ASUS A7V8X-X/ RAM 512 MB DDR 333/video GeForce4 MX 440 64MB TV-OUT/ HDD 80,0 GB 7200 Western Digital (800BB)/ CD-RW 52x24x52x ASUS/FDD/Sound/ LAN/ATX 300W	456
Intel Pentium 4 2.4 GHz (512KB L2-кэш/FSB 533MHz)/ MB i845PE ASUS P4PE-X (FSB 800 MHz)/RAM 512 MB DDR 333/ video ATI Radeon 9000 PRO 128 MB DDR TV-OUT, DVI/ HDD 80,0 GB Western Digital (800BB)/CD-RW 52x24x52x ASUS/ FDD/Sound/ LAN/ATX 300W	607
AMD Athlon XP 2600+(FSB 333, Barton)/MB VIA KT 600 ASUS A7V600/ RAM 1024 MB DDR 400/video ASUS V 9280 Video Suite 128, GF4 Ti4200 128MB DDR, Video-IN, TV-OUT, 2xDVI/HDD 120 GB Seagate (7200.7 "Alpine")/CD-RW 48x24x48x Plextor PX-W4824TA/ Sound Creative AUDIGY 5.1/FDD/ LAN/ATX 300W	999
Intel Pentium 4 2.6 GHz (512KB L2-кэш/FSB 800 MHz) HT Technology/ MB i865PE ASUS P4P800/RAM 1024 MB DDR 400 Dual ch./ video GeForce FX5600 128MB DDR ASUS V9560 VS, TV-OUT, Video-IN, DVI HDD 80 GB 7200 Serial ATA Seagate Barracuda (7200.7 "Alpine")/ CD-RW 48x24x48x Plextor PX-W4824TA/FDD/Sound/LAN/ ATX AOpen 300W	1035
Intel Pentium 4 3.2 GHz Hyper-Threading Technology (512KB L2-кэш/ FSB 800MHz)/MB i875P ASUS P4C800 Deluxe/RAM 2048 MB DDR 400 video ASUS GeForce FX 5900 Ultra 256 MB, TV-OUT, Video-IN, DVI/ HDD 160 GB 7200 Serial ATA 8 MB Seagate /CD-RW 48x24x48x Plextor PX-W4824TA/FDD/Sound/LAN/ATX AOpen 300W	2175

... і інші найкращі комплектуючі, периферія та оргтехніка за самими доступними цінами!

Гарантія 24 місяці. Якісне гарантійне обслуговування. Продаж в кредит. Перший внесок - 10%
Розробляємо конфігурацію кожного ПК індивідуально. Модернізация.



Элиттех

Елiттех

комп'ютери
комплектуючі
мережі, периферія

бул.Л.Українки 34, оф.312
тел./ф.:295-5125, 296-9469
www.vicont.com.ua
e-mail:vicont@i.kiev.ua

КУПУЮ ДОРОГО

ВІДПРАЦЬОВАНІ ТА НОВІ

КАРТРИДЖІ

Тел.201-38-86

e-mail: wincom@svitonline.com

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

НАЙКРАЩІ ВИТРАТНІ ДЛЯ ЗАПРАВКИ ПРИНТЕРІВ

картриджі
папір
тонер
чорнила

ЗАТ "В.М." тел.290-09-10, 290-41-75
Київ, вул.Січневого Повстання, 4/6
www.vm.ua sales@vm.com.ua




УСЛУГИ



КАРТРІДЖІ

ДЛЯ ВСІХ ПРИНТЕРІВ, ФАКСІВ, КСЕРОКСІВ



ВІДНОВЛЕННЯ
ЗАПРАВКА ТА ПРОДАЖ

РЕМОНТ ОРГТЕХНІКИ

Сервісний центр „Віатон"
вул. Б. Хмельницького, 47
Тел./факс: (044) 235-6189, 536-0812
www.viaton.com.ua, e-mail: viaton@ukr.net

1 НОЯБРЯ 1983

IBM объявила о выходе домашнего компьютера PC Junior, оснащенного процессором Intel 8088, дисководом 5,25", видеоадаптером CGA, беспроводной клавиатурой и джойстиком. Модель не пользовалась большим спросом и была снята с производства в 1985 г.

www.old-computers.com



2 НОЯБРЯ 1988

Студент Корнеллского университета Роберт Моррис запустил в Internet «червя», который парализовал работу компьютеров Пентагона, NASA, Беркли, Массачусетса и др. По официальным данным, от вирусной атаки пострадало около 6000 серверов.

www.unasoft.com.ua



6 НОЯБРЯ 2003

В Шотландии пройдет церемония награждения MTV Europe Music Awards 2003. Для этого праздника на набережной Эдинбурга построят арену на 6000 зрителей. За вручением призов в прямом эфире будут наблюдать более 1 млрд. человек.

www.mtv.com

7 НОЯБРЯ 1788

Во время русско-турецкой войны казаки Черноморского войска под командованием Антона Головатого неожиданно для обеих сторон стремительным штурмом взяли остров Березань (Одесская обл.) и вынудили капитулировать турецкий гарнизон крепости.

www.fstanitsa.ru

8 НОЯБРЯ 1958

Во Львове впервые в СССР прошли соревнования по стрельбе из лука. Ранее, в 1931 г., в этом городе состоялся Чемпионат мира по стрельбе из лука, во время которого в городской ратуше собрался первый конгресс Международной федерации лучников.

www.archery.lviv.net

12 НОЯБРЯ 1918

На башне Пикк Херманн (Длинный Герман) старинной эстонской крепости впервые поднят сине-черно-белый флаг. Он развевался над Таллином вплоть до аннексии Эстонии в 1940 г. Советским Союзом и вернулся на свое старое место в 1989 г.

www.estonica.org

13 НОЯБРЯ 1718

Родился Джон Монтегю граф Сэндвичский (ум. 1792) – англичанин, любивший перекусить ломтем мяса, положенным между кусочками хлеба. С тех пор как он провел целый день за игрой в карты, питаясь такими бутербродами, его друзья стали называть их сандвичами.

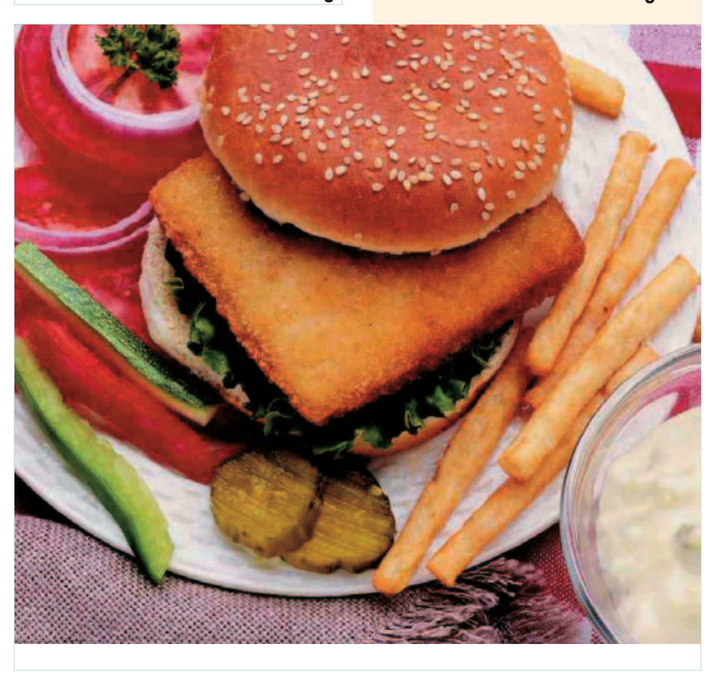
kuking.net

14 НОЯБРЯ 1963

После подводного извержения вулкана вблизи побережья Исландии возник остров. Его назвали Суртсей в честь огненного великана Сурта из скандинавской мифологии. Остров поднимался из воды до 5 июня 1967 г., а затем начал медленно оседать.

www.vulkaner.no





16 НОЯБРЯ 1943

Джип Willys, оснащенный вертолетным винтом и стабилизаторами, был поднят в воздух бомбардировщиком Whitley и в самостоятельном полете развил скорость 105 км/ч. Модель прошла испытания, но на вооружение британской армии ее не взяли.

www.unrealaircraft.com

17 НОЯБРЯ 1988

Вышла первая версия AidsTest. Осенью 1988 г. Дмитрий Лозинский (р. 1939) обнаружил на компьютерах Госплана СССР вирус Vienna и написал программу для уничтожения этого, а впоследствии и множества других вирусов.

www.dials.ru/personal/lozinsky.htm

20 НОЯБРЯ 1983

Вышел Turbo Pascal 1.0. Системные требования: компьютер на базе процессоров Intel 8086 или Zilog Z-80, 64 KB памяти, 5,25" или 8" дисководы, ОС CP/M или PC DOS. Журнал Byte написал о первом дистрибутиве – «гигантский шаг в правильном направлении».

www.pascal.dax.ru



24 НОЯБРЯ 1873

По предложению председателя Таврической земской управы А. Х. Стевена выделены первые средства на приобретение книг для научной библиотеки «Таврика». Сегодня это одно из лучших собраний литературы о Крыме, изданной в мире за последние 400 лет.

www.ccssu.crimea.ua

25 НОЯБРЯ 1868

Имам Шамиль (1799–1871) – религиозный лидер дагестанских и чеченских горцев – переселился из Калуги в Киев. 25 лет он возглавлял сопротивление Дагестана российской оккупации, но в 1859 г. специальная военная экспедиция захватила Шамиля и вывезла в Россию.

kavkaz.memo.ru

26 НОЯБРЯ 1893

Вильгельм Томсен (1842–1927) расшифровал орхоно-енисейские надписи – древнейший письменный источник на тюркском языке. Их высекли на каменных стелах в долине рек Орхон и Енисей в 732–735 гг. люди, населявшие Центральную Азию, Монголию и Сибирь.

the_uighurs.tripod.com

27 НОЯБРЯ 1918

В Киеве прошло первое заседание Украинской академии наук. Она создавалась по образцу российской под руководством В. И. Вернадского. М. С. Грушевский выступал за европейский путь академии как общественной организации, не зависящей от государства.

www.nas.gov.ua

3 НОЯБРЯ 1998

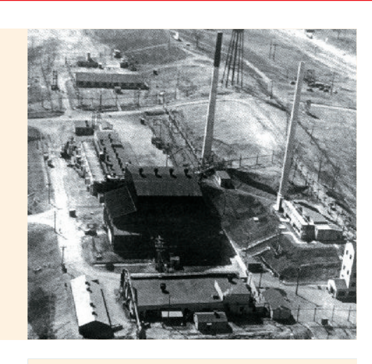
На сайте «The Daily Telefrag» открылся «Тупичок Гоблина» – раздел, поддерживаемый старшим оперуполномоченным в отставке Дмитрием Пучковым. Редактор ресурса известен в игровом мире под псевдонимом Гоблин.

oper.ru
www.dtf.ru

4 НОЯБРЯ 1943

В Ок-Ридже (США) запущен промышленный ядерный реактор X-10. Он производил плутоний для исследовательского проекта по созданию атомного оружия «Манхэттен». Первая партия радиоактивного материала была получена в апреле 1944 г.

nuclear-weapons.nm.ru



5 НОЯБРЯ 1953

В Киеве завершено строительство самого большого в Европе цельносварного моста, спроектированного под руководством Е. О. Патона (1870–1953) – основоположника украинской школы сварки металлов. Новый мост назвали именем ученого.

www.paton.kiev.ua

9 НОЯБРЯ 1998

Премьер-министр Индии Атал Ваджпаи (р. 1926) на конференции в Бангалоре – индийской столице высоких технологий – заявил, что правительство отменит государственную монополию на услуги доступа в Internet и будет выдавать лицензии частным провайдерам.

www.bangalorenet.com

10 НОЯБРЯ 1988

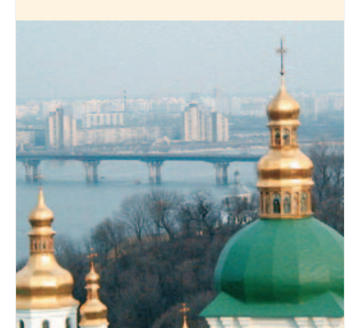
США объявили о начале строительства в г. Эллис (штат Техас) суперколлайдера стоимостью 4,4 млрд. долл. Новый ускоритель элементарных частиц должен был стать крупнейшим в Америке и мире, но в 1993 г. Конгресс прекратил финансирование программы.

www.hep.net/ssc

11 НОЯБРЯ 1893

San Francisco Morning Call напечатала рассказ Джона Гриффита (1876–1916). Автор победил в конкурсе, объявленном газетой, и получил приз – $25. Впоследствии он стал самым высокооплачиваемым писателем Америки – Джеком Лондоном.

sunsite.berkeley.edu/London







15 НОЯБРЯ 1988

Впервые стартовал космический челнок «Буран». Полет аппарата проходил в автоматическом режиме и длился около 205 минут. Корабль создавался для «звездных войн» и не нашел практического применения после распада Советского Союза.

www.avia.ru

18 НОЯБРЯ 1883

Телеграфные компании США передали сигналы времени по Гринвичу в крупные города, в которых установили часы на новое местное время. Мир поделили на часовые пояса, а отсчет времени начали вести от меридиана, проходящего через Гринвич.

greenwichmeantime.com

19 НОЯБРЯ 1703

В Бастилии умер узник, вошедший в историю как «человек в железной маске». Об этом персонаже писали А. Дюма, В. Гюго, А. Пушкин и Вольтер. Несмотря на взятие Бастилии в 1789 г. и обнародование ее архива, установить правду о таинственном заключенном не удалось.

dumania.narod.ru

21 НОЯБРЯ 1618

Во время Тридцатилетней войны армия Эрнста Мансфельда (1580–1626) взяла Пльзень (Богемия) и удерживала город до 1621 г. За «защиту» от других войск полководцы взимали налоги с жителей захваченных территорий и наживали огромные состояния.

www.zcu.cz/plzen

22 НОЯБРЯ 1988

Вячеслав Бутусов (р. 1961) неожиданно для поклонников сообщил, что распускает группу Nautilus Pompilius. Впоследствии Бутусов возобновлял работу «Наутилуса» с другим составом музыкантов, а в 2001 г. объявил о создании группы «Ю-Питер».

www.u-piter.nm.ru





23 НОЯБРЯ 1893

Кражская бойня – власти Российской империи жестоко расправились с людьми, воспротивившимися закрытию монастырского католического костела в г. Кражяй (Литва). Политика государства выражалась лозунгом «Православие, самодержавие, народность».

www.lithuania.lt



28 НОЯБРЯ 1948

В Бостоне продана первая камера Polaroid Land 95. Она стоила $89,5 и позволяла делать снимки размером 3,25 на 4,25 дюйма при помощи «сухой печати»: после экспозиции на пленку наносились реактивы, и через минуту снимок был готов.

www.polaroid.com

29 НОЯБРЯ 1963

В газете «Вечерний Ленинград» опубликован фельетон «Окололитературный трутень», «разоблачающий» поэта Иосифа Бродского (1940–1996). В 1964 г. будущего лауреата Нобелевской премии по литературе судили за тунеядство, а в 1972 – выслали из СССР.

brodsky.spb.ru

30 НОЯБРЯ 1988

В СССР благодаря новой политике гласности М. С. Горбачева прекратили глушить иностранные радиостанции. До конца 80-х для советского рынка производили радиоприемники без тех КВ-диапазонов, на которых сложнее создавать надежные помехи.

radiocenzura.tripod.com

Насмотревшись и начитавшись во Всемирной Сети разнообразных Web-блогов, мы решили в порядке эксперимента создать свой собственный печатный аналог блога. Фактически перед вами линклист с небольшими аннотациями. Предложения для следующих выпусков ДПК-блога принимаются по адресу **blog@itc.ua.**

Здесь находится место поклонения классической видеоигре 80-х. Space Invaders.

www.spaceinvaders.de

Битвы патриотов – игра-голосование – Сын Неба (Путин), Сын Воды (Жириновский), Сын Солнца (Чубайс), Сын Ветра (Березовский), Сын Земли (Лужков).

www.politrate.com

Оказывается, 3 октября прошел Всемирный день улыбки.

www.worldsmile.com/

Псевдосайт Генеральной прокуратуры России. Зачем и кому это нужно? Непонятно.

www.gprf.info

Списки ежедневно освобождающихся доменов. Может, кому-то и пригодится.

www.domainduck.com/hi/expired/domain-lists.htm#lists

Дорисовывалки. Просто нажимайте на фотографии.

www.sergelin.ru/inventions/001.asp

«Сборный» российский политик мужеска полу.

www.vslux.ru/article.phtml?id=1420

Ежик в тумане.

hedgehoginmist.narod.ru

Словарь ненормативной лексики программиста.

www.ashmanov.ru/pap/obspro.phtml

Подробнейшее древо современных музыкальных стилей.

websound.ru/index.cgi?styles_r

ПОЛНАЯ ОБНАЖЕНКА НА EBAY



Среди продавцов, тусующихся на самом известном Internet-аукционе eBay, как поветрие, распространилась новая, весьма пикантная мода. Те, кто бывал на eBay, знают, что там обычно «вывешиваются» картинки с изображениями объектов, выставленных для продажи. Вот с этимито картинками и связано, можно сказать, эксгибиционистское явление, названное reflectoporn («порноотражение»).

Сначала лихорадка обнаженки пронеслась по Штатам, а потом почин заокеанских коллег подхватили и, казалось бы, сдержанные британцы. Дабы получить порноотражение, продавец, фотографируя свой лот, облачается в «костюм Адама» (или Евы, если угодно), и в результате в кадре оказывается отражение его обнаженного тела на поверхности вещи.

Среди лотов, на которых были замечены голенькие хозяева, есть такие, на первый взгляд невинные, предметы, как гитары, ножи, вилки, чайники, тостеры и телевизоры.

Самое интересное состоит в том, что представители eBay (по их собственным словам) узнали о новой забаве своих пользователей только из Internet-изданий. Один из аукционных официалов заявил, что, во-первых, правилами eBay запрещено продавать объекты эротического или сексуального содержания. Кроме того, не разрешены изображения детородных органов. Руководство аукциона намерено всеми силами бороться с приверженцами стиля reflectoporn и безжалостно удалять лоты, нарушающие приличия. ■

«ШЕСТЬ С ПОЛОВИНОЙ» И «СЕМЬЯ ГРИЩЕНКО» ПО СЛЕДАМ МАСЯНИ

Мода на анимационные Internet-сериалы оказалась удивительно устойчивой. Вдохновившись потрясающей популярностью небезызвестной Масяни, художники и бизнесмены запускают одно анимированное флэш-мыло за другим.

Как известно, сама Масяня уже приказала долго жить, но ее создатель Олег Куваев нынче занят новым делом. Если раскрученная барышня поначалу была совершенно личным проектом, то теперь Олег работает в команде, создающей многосерийную историю под названием «Шесть с половиной».

Почему «шесть с половиной»? Все просто: персонажей семь, но один из них обладает таким маленьким ростом, что достает остальным лишь до пояса. Вот его и обозвали «половинкой». На сегодняшний день четыре серии уже готовы. Две из них, а также деморолик можно загрузить с сайта «Связной» (**www.svyaznoy.ru**), где и будет постоянно обитать веселая компания.

Сетевую площадку для нового мультсериала предоставила компания, занимающаяся мобильной телефонией. Посему неудивительны и планы развития проекта в офлайне. Предполагается появление мелодий и картинок, основанных на контенте Internet-истории. Существует также вероятность выпуска сменных панелей для телефонов с изображениями ее героев.

Украина не отстает от соседей-россиян. Почти одновременно с анонсом «Шести с половиной» поступило сообщение о старте отечественного проекта «Семья Грищенко». Отрадно, что к участию в его создании удалось привлечь такую мегазвезду, как Виктор Шендерович, благо, Internet позволяет работать в удаленном режиме. Поэтому есть основания полагать, что содержание и тексты будут на должном уровне.

Лидер проекта Олег Хаврук рассказал корреспонденту сайта **Internet.ru**, что в ближайшие месяцы **www.7ya.org.ua** каждые 10 дней станут радовать публику новой серией «Семьи Грищенко». Кроме того, ведутся переговоры о продаже прав на показ проекта по телевидению.

ФРАЕРА СГУБИЛА НЕ ТОЛЬКО ЖАДНОСТЬ, НО И INTERNET

Уж сколько раз твердили миру, что красть грешно, а если уж согрешил – сиди и помалкивай в тряпочку, а не то неприятностей с законом не оберешься. Однако преступники-новички все наступают и наступают на одни и те же грабли. Историю о краже, раскрытой исключительно из-за жадности и Internet-привязанности злоумышленника, рассказал сайт **Citizenonline.net**.

Случилось это в провинциальном американском городишке Коньерс. Некий добропорядочный гражданин, вернувшись домой, обнаружил, что стал жертвой ограбления. Осмотр места происшествия показал: действовал явно непрофессиональный преступник, поскольку входная дверь была разворочена обычным ломиком. В списке пропавших вещей числились, кроме всего прочего, системный блок, жидкокристаллический монитор и акустика для компьютера.

Пострадавший оказался весьма разумным парнем. Он обратился не только к местному шерифу, но и позвонил своему Internet-провайдеру с просьбой аннулировать его аккаунт. Однако служба техподдержки провайдера сообщила, что зафиксированы соединения с его логином и паролем с другого телефона, выдав адрес, откуда исходили звонки. Естественно, тут же в указанное место выехал шериф с ордером на обыск, и действительно у проживавшего там Монтезиуса Дижона Эйкинса была обнаружена пропавшая компьютерная техника.



Здесь я позволю себе сделать небольшое авторское отступление. Дело в том, что ровно четыре года назад аналогичная история случилась со мной (о чем шла речь в памятном многим материале «Шесть компьютеров» – **itc.ua/4312**). Я действовал точно так же, как и пострадавший из Коньерса. И в доблестную милицию обратился, и от провайдера телефон, с которого использовался мой аккаунт уже после кражи, получил. Но, к сожалению, компьютер ко мне так и не вернулся.

Кстати, американский случай имел неприятные последствия для одного из друзей нашего незадачливого грабителя. Как оказалось, он разыскивался за неявку по судебной повестке – теперь ему надлежит предстать перед Фемидой и ответить по всей строгости закона за транспортировку 25 кг марихуаны. ■

Галерея скандальной рекламы.
velvetshark.ru/views/gallery/

«Современная политическая и казенная музыка». Включает в себя такие шедевры, как «Владимир Вольфович, Вы – мой кумир!», песню молодежного отделения партии «Единство» и гимн Финансовой академии при Правительстве РФ.
www.kommunizm.ru/kapitalizm/polit.html

«Современная корпоративная песня». В списке нетленок – песня линии безалкогольных газированных напитков «Фруктовая река», гимн Братского алюминиевого завода компании «Русский алюминий» и другие суперхиты.
www.kommunizm.ru/kapitalizm/

У Гугля появился Фругль.
froogle.google.com

Карта развития киевского метро.
www.metropoliten.kiev.ua/pict/maps/metro_future.jpg



ДЖОН ЛЕННОН И ОНЛАЙНОВЫЙ СКАНДАЛ

Думал ли когда-нибудь покойный «битл» о Всемирной информационной сети вообще и об онлайновых преступлениях в частности? Вряд ли. Но и его светлое имя всплыло не так давно во время одного судебного разбирательства, связанного с мошенничествами на Internet-аукционах.

История, завершившаяся судом, началась очень давно, в далеком 1980 году, когда Марк Дэвид Чепмен (чье имя проклято всеми битломанами планеты) выстрелом в упор оборвал жизнь замечательного человека и музыканта. Известно, что незадолго до рокового выстрела Леннон по просьбе Чемпена поставил автограф на своей последней пластинке «Двойная фантазия». Сами понимаете, что последний прижизненный автограф Джона автоматически попал в разряд музыкальных раритетов самого высокого уровня. Убийца спрятал реликвию в горшке для цветов неподалеку от дома Dakota, в котором проживали в то время Джон и Йоко, где она и была найдена неким Филиппом Майклом. После полицейского расследования (отпечатки пальцев и все прочее) альбом вернули новому владельцу. Он хранился в коллекции, пока нелегкая не дернула Майкла выставить его на Internet-аукцион, обитающий на сайте Moments in Time. Первая попытка (в 1998 году) не принесла успеха, поскольку стартовая цена лота была просто фантастической – 1,8 млн. долл. Затем она снижалась несколько раз, и, наконец, в январе 1999 года альбом ушел за 464 тыс. долл.

Теперь пора рассказать, в чем суть иска Филиппа Майкла к сервису Moment In Time и его президенту Гарри Зимету. Истец заявляет, что он не получил обещанной условиями аукциона доли в 95% от суммы, за которую был продан столь притягательный для коллекционеров музыкальный раритет. По словам Майкла, руководство Moment in Time сообщило ему, что за его лот выручено всего 150 тыс. долл., однако эти деньги до бывшего владельца «Двойной Фантазии» с автографом Леннона также не дошли. Вот и остался он на бобах: ни пластинки, ни денег. ■

ВИДЕОИГРЫ ПРОТИВ INTERNET-ПЕДОФИЛИИ

Ну наконец-то появится игровой продукт, о котором даже злобные противники видеоигр не смогут заявить, что он, дескать, пропагандирует насилие, ибо его предназначение как раз противоположно. Более того, проект Missing уже получил поддержку многоуважаемых американских политиков, заседающих в Капитолии. Они порешили, что есть смысл выделить государственные субсидии на распространение игры в школах, Internet-клубах и даже полицейских участках в 20 штатах страны.



Затеяла всю эту историю некоммерческая организация Web Wise Kids (**www.webwisekids.com**), декларирующая свою основную цель так: «Обеспечение безопасности детей в Сети путем предоставления советов по защите от онлайновых хищников». Сильно сказано, не так ли?

Игру Missing разработала компания LiveWires Design из Ванкувера. Ее сюжет основан на случае из жизни канадского мальчика, соблазненного педофилом из Сан-Диего. Главный герой игры Зак знакомится в чате со злоумышленником и в конечном итоге попадает к нему в лапы. Игроку предстоит освободить несчастного. В процессе поисков Зака юным пользователям в ненавязчивой игровой форме представляют все трюки и уловки, к которым прибегают педофилы в реальном сетевом общении.

Кстати, проблема, отраженная в игре Missing, в сегодняшней Америке стоит, как говорится, в полный рост. По данным Web Wise Kids, почти половина похищенных детей познакомилась со своими обидчиками в Internet, а каждый пятый ребенок или подросток в возрасте 10–17 лет получает в онлайне нежелательные сексуальные предложения. ■

На eBay на аукцион выставлена «Новая папка для рабочего стола Windows XP».

cgi.ebay.com/ws/eBayISAPI.dll?viewItem&item=3626246138

Токио на старых почтовых открытках.

www.oldtokyo.com

Как смастерить самогонный аппарат в домашних условиях.

www.moonshine-still.com

DVD–диски седьмой зоны. Вы спросите, а разве такая бывает? Зайдите, все станет ясно.

online.com.ua/~r7/list.html

Для ностальгирующих. Видеокурс по скоростной сборке кубика Рубика.

www.rubiks.dk

Еще для ностальгирующих. Флэш–версия классического «Принца Персии».

www.prince-of-persia.com/minigame/Prince of Persia Mini-game.htm

Поделись фоткою своей.
Онлайновые фотохранилища

Александр Птица

К сожалению, слово «фотка» ритмически не очень укладывается в знаменитую строчку из песни про улыбку, но зато теперь заглавие очень точно отражает смысл явления, о котором пойдет речь ниже, – так называемый photo sharing, а ведь «to share» с английского переводится как «разделить что-то с кем-то».

Тему онлайновых фотослужб мы уже поднимали год назад. Однако учитывая присутствие в этом номере нескольких материалов, касающихся цифрового фото, мы решили вернуться к ней и рассмотреть еще ряд Web-ресурсов, предлагающих услуги по размещению пользовательских фотографий, формированию из них альбомов и прочие сопутствующие сервисы.

Для начала напомню, что при выборе места для хранения цифровых отпечатков памятных моментов вашей жизни следует учитывать такие важные факторы, как объем дискового пространства, отводящегося под ваш «личный склад», особенности доступа к уже существующим фотоархивам, возможности обратной загрузки файлов, редактирования фотографий и просмотра картинок в оригинальном разрешении. Для этого материала мы отобрали несколько сайтов, не охваченных в прошлогоднем обзоре («Домашний ПК», № 8–9, 2002, itc.ua/10882), так что, изучив обе статьи, вы сможете выбрать место для хранения своих фотографий, наиболее полно удовлетворяющее всем вашим запросам.

DOTPHOTO
www.dotphoto.com

Как и у большинства других Web-ресурсов подобного рода, хозяева этого сайта делают свой бизнес не на хранении чужих цифровых фотографий, а на продаже отпечатков. Увы, пока пользование этим весьма удобным для потребителя сервисом нашему брату не очень доступно. Что касается других тактико-технических данных DotPhoto, то не может не порадовать предложение неограниченного дискового пространства, причем даже для «бесплатных» пользователей. Отметим большое разнообразие вариантов загрузки фотоматериалов на сайт: здесь и Web-интерфейс, и «закачка» через ftp, и отсылка по электронной или обычной (!) почте. Приятно, что обратная загрузка оригинальных фотографий на DotPhoto разрешена. С недавнего времени запущена и служба просмотра фотографий на некоторых моделях мобильных телефонов, правда, такое удовольствие пока доступно лишь абонентам американских операторов сотовой связи.



SONY IMAGE STATION
www.imagestation.com

Эти закрома для хранения цифровых фотографий находятся под патронатом Sony, поэтому не должна удивлять ссылка на онлайновый магазин, торгующий фотокамерами от Sony и аксессуарами для них.

Один из лозунгов данного ресурса – «Store, Share, Create», т. е. пользователь волен выбрать его для хранения фотографий (store), их демонстрации друзьям и знакомым (share) и, наконец, заказать отпечатки или сувениры с фотоизображениями. Предельный объем одного закачиваемого файла – 3 MB, зато, как и у DotPhoto, суммарное дисковое пространство не ограничивается. Image Station не отказывается принять на хранение и видеофайлы. Фотолюбителям, которые привыкли тщательно обрабатывать свои цифровые снимки, Sony Image Station предлагает целый инструментарий онлайнового редактирования, включая средства кадрирования, «борьбы с красными глазами» и прочие полезности. К недостаткам (не слишком существенным) этого ресурса я бы отнес требование регистрации для простого просмотра фотографий. Набор средств для загрузки файлов почти не уступает предыдущему ресурсу (броузер, e-mail, плагины для drag-and-drop и массовой загрузки). И наконец, обратная связь с другими членами фотосообщества в виде своеобразной гостевой книги.

CLUBPHOTO
www.clubphoto.com

Очень неплохой сайт, изюминкой которого я бы назвал несколько полезных программных продуктов, доступных для загрузки (*www.clubphoto.com/tools*). В первую очередь, это Living Album, позволяющая все работы по организации персональных фотоальбомов провести спокойно, в офлайне на своем домашнем ПК: импортировать изображения со сканера, цифровой камеры или жесткого диска, добавить все подписи и описания, а затем изваять многостраничный фотоальбом и, в конце концов, одним кликом мыши «вывесить» его на всеобщее обозрение на сайте ClubPhoto. Подключив к установленному на своем компьютере Adobe Photoshop плагин i.Share, фотолюбитель получит возможность загружать файлы с изоб-



раженими на ClubPhoto, не выходя из программы. Нашлось в «Клубе» место и для владельцев карманных компьютеров. Утилита Album To Go для Palm OS как раз им и адресована. Если случилось так, что требуется забросить в фотохранилище «Клуба» сразу много файлов одним махом, то лучшего помощника, чем PhotoDrop, не сыскать. Работа с PhotoDrop сводится к «перетаскиванию файлов» на ее пиктограмму, а дальше все идет как бы само собой. Я еще не сказал ни слова о стандартных для онлайновых фотохранилищ сервисах. В «Фотоклубе» имеется в наличии весь джентльменский набор.

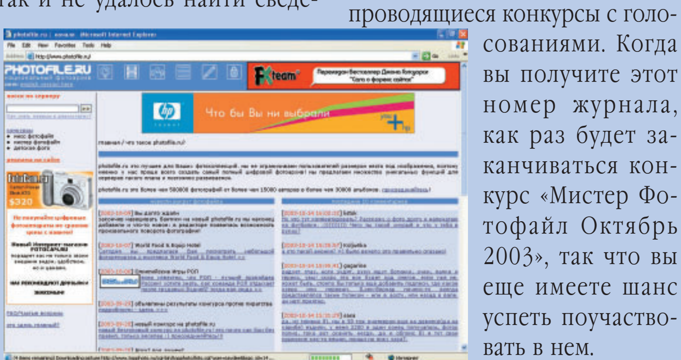
IMIRA
www.imira.com

Организацией онлайновых фотослужб не занимаются нынче только ленивые. К когорте производителей «фотожелеза» (Sony, Hewlett-Packard, Epson), владеющих своими сетевыми фотосервисами, теперь присоединяются и фирмы, занимающиеся ПО для обработки изображений. Сайт iMira запущен известной компанией Ulead (кстати, в этом номере есть обзор программного продукта PhotoImpact). Ресурс работает под лозунгом «Поделитесь с друзьями самыми памятными моментами своей жизни». Пока проект находится на начальной стадии своего развития. Места под складирование пользовательских фотографий выделяется не очень много (20 MB), но зато весьма удобна многофункциональная программа Ulead Photo Explorer 8.0, предназначенная для просмотра, поиска, каталогизации, в определенной степени редактирования и загрузки изображений на Web.

Подобно другим онлайновым фотослужбам iMira располагает опцией рассылки е-карточек, предлагая вставить любимую фотографию в один из имеющихся довольно симпатичных шаблонов-рамочек и отослать ее другу или родственнику. Авторы лучших фотоальбомов поощряются публикацией ссылок на них в специальном разделе сайта.

PHOTOFILE.RU
www.photofile.ru

Если любой поисковой машине скормить запрос «photo sharing», то ее реакция будет немедленной, и в результате вы получите множество подходящих ссылок на иноязычные ресурсы. Увы, в Рунете онлайновых фотослужб катастрофически мало, поэтому в наш нынешний обзор попала лишь одна из них, гордо именующая себя «Национальным фотоархивом». Сказано, конечно, слишком громко, на такой уровень она явно не тянет, но для хранения своих фотоматериалов сгодится. Все сделано просто и незатейливо. Правда, мне так и не удалось найти сведений о том, какой же объем дискового пространства выделяется каждому пользователю «за бесплатно». Однако фотограф, выбравший для своего фотоальбома этот сервер, порадуется хотя бы тому, что предоставляется удобоваримый URL типа *username.photofile.ru*. Неплохо придумано и с тематическим делением. Созданный фотоальбом может быть помещен в любую из примерно сорока категорий, среди которых имеются исконно наши, родные, темы, например «пьянка» или «прикол». Один из способов, которым создатели сайта привлекают новых приверженцев и формируют вокруг него сплоченное коммьюнити, – это постоянно проводящиеся конкурсы с голосованиями. Когда вы получите этот номер журнала, как раз будет заканчиваться конкурс «Мистер Фотофайл Октябрь 2003», так что вы еще имеете шанс успеть поучаствовать в нем.



PHOTOFUN
www.photofun.com

Ну-ка посмотрим, чем порадует фотолюбителей сайт под многообещающим названием «Фоторадость»! Его создатели излишней скромностью не страдают и в заголовке титульной страницы без обиняков заявляют, что их ресурс представляет собой лучшее во всей Сети сообщество (community) любителей поделиться своими фотоработами. Есть ли у Photofun основания для подобных заявлений? В принципе, сайт довольно неплохой и удобный в работе, тем не менее какими-то особыми «супернаворотами» от других онлайновых фотохранилищ почти не отличается. С другой стороны, к явным достоинствам причислим очень богатый набор своеобразных конструкторов с использованием загруженных на сайт фотографий – от создания простых фотоальбомов до изготовления скринсейверов с музыкальным сопровождением. Увы, ограничено количество вариантов загрузки файлов. Пользователям с бесплатными аккаунтами доступна только лишь броузерная версия. Кстати, кроме традиционной для фотосайтов печати снимков, Photofun предлагает и такие услуги, как получение цифровых изображений на основе предоставленных пользователем негативов и фотоотпечатков. ■







ГЛАВНЫЙ ПОДАРОК – широкоэкранный телевизор Toshiba 32ZP18P(Q) с комплектом домашнего кинотеатра Panansonic SC-DM3EE-S от сети магазинов электроники «Мегамакс»

ПОДПИШИСЬ

НА «WHAT HI-FI? ЗВУК И ВИДЕО» НА 2004 Г.

Вам надоело бегать в поисках свежего номера по всему городу? Вы больше не хотите спрашивать о любимом журнале у продавцов и слышать в ответ: «Был, но закончился»? Подписка - самый простой, надежный и удобный способ получать наш журнал своевременно. Но кроме того…

…ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «WHAT HI-FI? ЗВУК И ВИДЕО» НА 2004 Г., ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ШАНС СТАТЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ ОДНОГО ИЗ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ПОДАРКОВ



Напольные колонки Unisound UP 1203 от компании COMPASS Hi-Fi (044) 531-97-30



Напольные колонки Force Line Silver FL3S от компании Sound Sound (061) 220-9252



Портативный DVD-проигрыватель Mustek DVD PL 207от компании DataLux (044) 249-6303



10 лицензионных DVD-дисков от «Украинской DVD компании»

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 23680

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 10 января оформил подписку на журнал «What Hi-Fi? Звук и Видео» на 2004 г. и до 20 января прислал оригинал подписного абонемента по адресу: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, «Издательский Дом ITC». Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае, если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или по почте копию платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Подведение итогов акции и вручение подарков состоится в конце января.
Результаты проведения акции будут опубликованы в мартовском номере «What Hi-Fi? Звук и Видео» за 2004 г.



БЕСТСЕЛЛЕРЫ ОКТЯБРЯ

Великобритания

Место	Предыдущая неделя	Название	Издатель
1	2	Medal of Honor: Allied Assault Breakhrouh	EA Games
2	1	Command & Conquer: Generals Zero Hour	EA Games
3	5	Norton Antivirus 2004	Norton
4	3	Star Wars: Jedil Knight – Jedi Academy	Lucasarts
5	6	Championship Manager 4	Eidos
6	4	Homeworld 2	Sierra Online
7	7	Norton Internet Security 2004	Norton
8	9	The Sims: Superstar	EA Games
9	-	UFO: Aftermath	Cenega
10	-	Age of Mythology: The Titans	Microsoft
11	10	The Sims	EA Games
12	-	Warhammer 40,000: Fire Warrior	THQ
13	8	Microsoft Office XP Student Edition	Microsoft
14	11	Medieval: Total War	Activision
15	14	Sim City 4: Rush Hour	EA Games
16	13	Medal of Honor: Allied Assault Deluxe	EA Games
17	20	Tiger Woods PGA Tour 2004	EA Sports
18	16	Command & Conquer: Generals	EA Games
19	19	The Sims: Unleashed	EA Games
20	15	Virus Scan 7.0 Home Edition	McAfee

США

Место	Название	Издатель
1	Medal of Honor: Allied Assault BreakThrough	EA Games
2	Command & Conquer: Generals Zero Hour	EA Games
3	Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy	Lucas Arts
4	Homeworld 2	Vivendi Universal Games
5	Temple of Elemental Evil	Atari
6	Microsoft Flight Simulator 2004: Century of Flight	Microsoft
7	Sim City 4: Rush Hour	EA Games
8	The Sims: Superstar	EA Games
9	The Sims Deluxe	EA Games
10	Command & Conquer: Generals	EA Games

ВО ЧТО В ОКТЯБРЕ ИГРАЮТ В УКРАИНЕ

Место	Изменение	Название
1	New	Counter-Strike
2	New	Grand Theft Auto – Vice City
3	New	«Бойцовский клуб»
4	New	WarCraft III: Frozen Throne
5	New	Civilization III
6	New	«Космические Рейнджеры»
7	New	Quake III Arena + mods + add-ons
8	New	FIFA 2003
9	New	Battlefield 1942 + add-ons
10	New	Heroes of Might and Magic III + add-ons
11	New	Chaser
12	New	Silent Storm
13	New	«Блицкриг»
14	New	Mafia: The City of Lost Heaven
15	New	«ИЛ-2. Штурмовик»
16	New	Disciples II: Dark Prophecy
17	New	«Пираты Карибского моря»
18	New	«Демиурги II»
19	New	Fallout 2
20	New	Neverwinter Nights

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

В этом году рождественская игровая лихорадка началась как-то слишком рано. Уже в сентябре разработчики обрушили на ни о чем не подозревающих геймеров десяток великолепных игр, одна другой краше. А в придачу – еще целый ворох интереснейших демо-версий. Шутка ли, за одну неделю я выкачал из Сети 2,6 GB демок, такого не было за всю историю ДПК.

Мой домашний компьютер распухал от монструозных инсталляций: «Демиурги II» – 2,6 GB, «Операция Silent Storm» – 2,45 GB, Star Wars Jedi Academy – 1,13 GB, Temple of Elemental Evil – 1,25 GB, World Racing – 1,34 GB, Yager – 2,03 GB, «Златогорье 2» – еще 1,13 GB и т. д. и т. п. 30-гигабайтовый «винт» оказался забит свежими релизами буквально под завязку. Следующего месяца он явно не переживет – пора делать апгред. В течение месяца я играл параллельно в шесть игр! Такого тоже на моей памяти не случалось.

Решение модернизировать рубрику «Игротека» вызревало у нас долго, а большое количество значимых релизов конца сентября – начала октября подтолкнуло нас провести апгрейд немедленно, не дожидаясь наступления нового года. То, что вы видите сегодня, это не просто тотальная смена дизайна – это переосмысление концепции игрового раздела, вызванное желанием сделать его еще более интересным и читабельным.

Оставайтесь с нами, дальше будет еще веселей!

Олег Данилов, danil@itc.ua

НАШИ ПРАВИЛА

1. Мы оцениваем только законченные игры

Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.

2. Мы всегда говорим то, что думаем

Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.

3. Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей

Все редакторы и авторы ДПК отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров, исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.

4. Мы оцениваем только интересные игры

Если игровой продукт не попал на страницы ДПК, значит, он вообще не заслуживает внимания либо относится к жанрам спортивных симуляторов (кроме футбола) или экономических менеджеров.

5. Мы слушаем вас

Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forums/forum.phtml?ID=4*. Поспорим, пообщаемся.

ТЕСТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях продукта, мы отмечаем данный факт.

Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 1800+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 512 MB RAM, видеокартами класса GeForce4 4200 или Radeon 9500 со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.

Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

НАШИ ОЦЕНКИ

★☆☆☆☆
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★☆☆☆
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★☆☆
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★☆
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.

[ВЫБОР РЕДАКЦИИ №11/2003] Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

НАША КОМАНДА

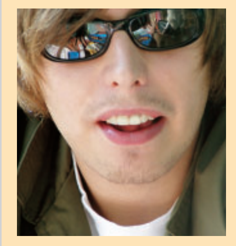


Сергей Галёнкин

Приоритетные жанры – стратегии, online–игры

Сергей – человек внушительный. Учитывая его габариты, спорить с ним весьма сложно. И хотя его вкусы порой не совпадают с мнениями других редакторов, он способен всех убедить в своей правоте. И зачастую действительно оказывается прав.

Игра месяца
Anarchy Online

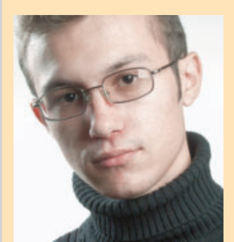


Андрей Грабельников

Приоритетные жанры – стратегии, RPG

Андрей – самая загадочная личность среди авторов ДПК. Никто из редакторов его ни разу не видел. Эта фотография – единственный снимок нашего одесского корреспондента. Впрочем, обзоры Андрея всегда точны, саркастичны и объективны, а что еще нужно?..

Игра месяца
Homeworld 2

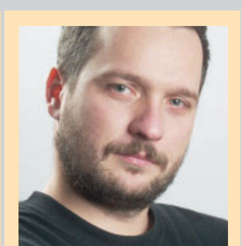


Янош Грищенко

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Хотя Янош любит тактические боевые симуляторы, играть ему приходится не в то, во что хочется, а в то, во что скажет главный редактор. И порой это далеко не самые лучшие игры. Но Янош не теряет надежды, что вскоре ситуация изменится.

Игра месяца
Halo



Олег Данилов

Приоритетные жанры – RPG, микс

Вообще наш главный редактор играет во все, что играется. Тем не менее предпочитает проекты-неожиданности, вышедшие без особой помпы, но оказавшиеся безумно интересными. Его девиз – нет плохих игр, есть люди с бедной фантазией.

Игра месяца
Freedom Fighters



Александр Птица

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

Алекс коллекционирует игровые платформы, на которых ему довелось поиграть (их уже больше десятка), и свои фото в обнимку со знаменитостями – он лично знаком с большинством ведущих мировых разработчиков и издателей.

Игра месяца
Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy



Сергей Светличный

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Дома у Сергея, кроме компьютера с рулем, двумя геймпадами и прочими прибамбасами, есть Sony PlayStation 2. Имея возможность сравнивать, он отдает предпочтение PS2, хотя и соглашается с тем, что и на PC встречаются интересные игры.

Игра месяца
Soul Calibur 2 (PS2)

ИНДУСТРИЯ

РЕБЯТА, ДАВАЙТЕ ЖИТЬ ДРУЖНО, ИЛИ СУДЫ, СЛЕДСТВИЯ И ПОСЛЕДСТВИЯ

Александр Птица

В игровой индустрии, как, впрочем, и в любом другом виде бизнеса, люди могут о чем-то договориться полюбовно, а могут и не найти точек соприкосновения при разрешении возникших конфликтов, тогда начинаются судебные тяжбы и разбирательства. Ясное дело, что в основе разногласий в большинстве случаев лежат деньги, а на игровом рынке, как известно, их «крутится» не просто много, а очень много.

В течение последнего месяца внимание публики было привлечено сразу к нескольким «разборкам». Главным действующим лицом в одной из них стало европейское подразделение Sony Computer Entertainment (SCEE), настаивавшее на том, чтобы ее флагману, игровой консоли PlayStation 2, было присвоено «звание» персонального компьютера, а не телеприставки. Вы можете подумать, а какое это имеет значение. Оказывается, для SCEE термин, определяющий назначение устройства, очень важен, потому что в Европе по отношению к игровым приставкам и компьютерам применяются различные таможенные правила, и, по словам представителей SCEE, на этом они теряют миллионы евро, поскольку пошлина на ввоз компьютеров существенно меньше.

Собственно, история началась давненько, еще в 2000 году, когда консоль только выходила на европейский рынок. А пару недель назад с промежутком буквально в несколько дней приходили взаимоисключающие сообщения на эту тему. Сначала Sony с удовольствием объявила о своей победе, но радость оказалась недолгой, поскольку апелляционный суд в Люксембурге постановил, что в рассматриваемом деле правда все-таки на стороне Европейского союза. PlayStation 2 признана игровой консолью, и Sony не вправе рассчитывать на таможенные льготы. Посмотрим, смирится ли электронно-игровой гигант с таким решением.

В другой судебной баталии схлестнулись Vivendi Universal Games (которая уже, кстати, не продается) и Interplay. И снова деньги, деньги, деньги. Interplay утверждает, что VUG не выплатила ей положенного за некоторые продукты, отданные на дистрибьюцию (в частности, Lionheart), и поэтому она вправе в одностороннем порядке разорвать договор и поискать другого дистрибьютора на свои грядущие потенциальные рождественские хиты Baldur's Gate: Dark Alliance 2 и Fallout: Brotherhood of Steel (обе – для PS2). Vivendi, естественно, просит суд воспрепятствовать заключению контракта Interplay с третьей компанией.

Вот такие нравы царят нынче в игровой индустрии.

СИМУЛЯТОРЫ

ИСТОРИЯ АВИАЦИИ В СИМУЛЯТОРАХ

Олег Данилов

На самом деле я собирался писать об охотничьих симуляторах, благо в преддверии сезона вышли демо-версии сразу двух конкурирующих продуктов – Deer Hunter 2004 и Hunting Unlimited 2. К тому же они так похожи на любимые народом тактические stealth-action. Но потом понял, что не стоит... Так что поговорим о более близких отечественным игрокам авиасимах, тем более что сейчас их делают, кажется, только в СНГ.

Lock On: Modern Air Combat от Eagle Dynamics, наследник знаменитого Flanker, демо-версию которого вы найдете на ДПК-CD, уже совсем близок к релизу и весьма неплох. Впрочем, убедитесь сами, если продеретесь через настройку управления реактивными монстрами – это вам не поршневики Второй мировой.

Кстати, о Второй мировой. На днях «1С: Maddox Games» наконец-то официально объявила о том, что было известно фанатам серии «Ил-2» еще год назад, – следующая часть игры будет называться Battle of Britain. Нам обещают переработанный графический движок, еще больше летабельных самолетов и еще более реалистичную физику. Maddox Games лично я верю, да и названная дата релиза – 2005 год – выглядит весьма достоверно. К сожалению, ВВС Красной армии в битве за Британию не участвовали. Но для поклонников звезд на крыльях планируется выпустить в 2004 г. дополнение к «Ил-2. Забытые сражения», причем по нашим сведениям, одна из новых игровых карт будет включать... столицу нашей Родины – Киев.

Вы думаете, что это все об авиасимах? Как бы не так! Ведь есть еще тема Первой мировой. Новый симулятор под рабочим названием «Сикорский» опять-таки создают в России. Задачу себе авторы поставили почти неподъемную. Побить «Ил-2» в плане графики и реалистичности, но на фронтах Первой мировой. Что ж, период интересный и сейчас почти неразработанный. В воздух обещают поднять такие легенды авиастроения, как «Сикорский-CXVI», «Илья Муромец», Farman, Nieuport, Albatros, Fokker, RAF, Morane и т. д. К тому же задумывается интересный гибрид авиасима и action. Если самолет сбили и вам удалось сесть, можете повоевать с винтовкой в руках. Ну и напоследок – в игре будут несколько миссий в период Гражданской войны!

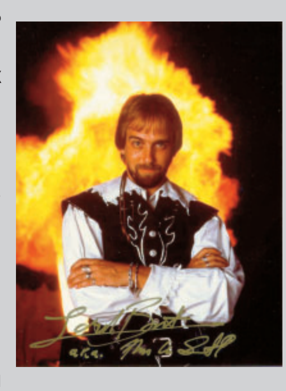
Все, теперь точно все. О танках, кораблях и космических истребителях как-нибудь в другой раз.

ONLINE

СТРАСТИ ПО ONLINE

Сергей Галёнкин

В то время как молодые разработчики один за одним объявляют о выходе на рынок многопользовательских ролевых игр, Electronic Arts вместе с прадедушкой современных MMORPG Ultima Online развлекаются собиранием дани с любителей облегчить себе жизнь. Прошли те времена, когда нового персонажа можно было свободно купить на аукционе eBay – EA, как заправский монарх, взяла этот процесс в свои руки. Сервис UO Power Up предлагает пользователям по сходной цене новых героев – тридцать долларов за брата. Для продвинутых игроков имеется возможность организовать виртуальное торжество – свадьбу, день рождения или церемонию прощания всего за сорок условных единиц, даже дешевле, чем в McDonalds. И последней в списке услуг числится смена имени персонажа – двадцать долларов. В реальной жизни эта услуга, кстати, обходится примерно во столько же.



Второй главной новостью MMORPG значится клонирование Лорда Бритиша. Как вы помните, после изгнания Ричарда Гэрриота из основанной им Origin его персонаж Лорд также покинул Ultima Online и перешел в корейскую Lineage, где и обитает по сей день. Однако Electronic Arts каким-то образом все же смогла уговорить Бритиша вернуться. Теперь он един в двух лицах, хотя в UO его отыгрывает безвестный штатный сотрудник, а в Lineage – сам Гэрриот. Классическая картина – подделка и оригинал.

Тем временем полиция самой продвинутой страны в мире онлайновых игр не спит. За последний месяц южнокорейские стражи порядка столкнулись с 22 тыс. заявлений от расстроенных игроков по поводу кражи их персонажей или имущества в онлайновых играх. Действительно, в стране, в которой 15 миллионов пользователей (треть населения!) подключены к высокоскоростным каналам связи и примерно треть из них играет в MMORPG, проблема таких преступлений становится достаточно острой. Как заявила пресс-служба полиции Южной Кореи, если в ближайшее время не будет принят соответствующий закон, страну захлестнет волна киберпреступности в онлайновых мирах. Предполагается, что наказания за виртуальные кражи будут вполне реальными: от штрафа до тюремного заключения. В следующий раз, когда будете выбирать класс своего персонажа, не стоит останавливаться на воре.

СТРАТЕГИИ

НОВОСТИ ХОРОШИЕ И ПЛОХИЕ

Андрей Грабельников

Оставим рассуждения о судьбах жанра стратегий на голодные, блокадные месяцы. Нынешняя осень балует небывалым урожаем сочных спелых плодов, так и просящих на глянцевые бока наклейку «Выбор редакции». Загляните в ближайшую бакалейную. Полки ломятся от изобилия – помимо препарированных в этом номере «Демиургов II» и Homeworld 2, UFO: Aftermath и Space Colony гурманов ждут долгожданные Commandos 3: Destination Berlin, Warlords IV, C&C: Generals. Zero Hour.

В то же время многие стратегические деликатесы не добрались до прилавков, несмотря на железные клятвы поставщиков. С прискорбием сообщаем о переносе даты релиза Rome: Total War, идейного продолжения знаменитой серии Total War. Боевые слоны останутся в стойле аж до осени 2004 года. На более поздний срок также отложен выход тождественной и весьма многообещающей исторической RTS – Lords of the Realm 3. Причина – позорное отставание от намеченного графика разработки. Редакция «Домашнего ПК» хором порицает подобную халатность.

Зато канадская Strategy First, пользуясь благоприятным моментом, кует аддоны, ни на секунду не отходя от станка. Пока главный конкурент Heroes of Might and Magic пребывает в глубочайшей коме, продолжения Disciples II расходятся подобно горячим пирожкам. Не успели смести с прилавков Gallean's Return, как разработчик уже анонсирует Disciples II: Rise of the Elves. И, разумеется, потихоньку, любовно выстругивает полноценный сиквел, можете не сомневаться.

Другие почтенные клоноделы, бывшие участники Westwood, а ныне сотрудники EA LA, ответственные за C&C: Generals и Red Alert 2, тоже не сидят без дела. Пламенный мотор «Генералов» в срочном порядке скрещивают с довольно заселенными фантазиями дедушки Толкиена, которыми в последнее время не пользуются разве что самые ленивые. Результатом к лету следующего года (стало быть ровно через 9 месяцев) явится The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth в эксклюзивной версии для PC.



КОНСОЛИ

PSX, ИЛИ «НОВОЕ – ЭТО ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ»

Сергей Светличный

На днях компания Sony на проходившей в Макухари (город неподалеку от Токио) выставке CEATEC Japan 2003 представила новый «медиацентр» на базе самой популярной на данный момент игровой консоли PlayStation 2 под настолько знакомым каждому «консольщику» названием PSX (для тех, кто не в курсе – именно так в свое время неофициально называлась первая консоль Sony PlayStation).

Несмотря на то, что во многих Internet-ресурсах (особенно отечественных) называют PSX «игровой консолью» и даже характеризуют ее как «переходную ступеньку» между PS2 и PS3, это гораздо больше чем просто консоль. Судите сами: в PSX имеются ТВ-тюнер, жесткий диск, пишущий DVD-привод, широкополосное подключение к Internet и собственно игровые возможности PlayStation 2. В Японии продажи начнутся к концу текущего года, в США и Европе – в начале следующего.

Впечатления от этого анонса лучше всего характеризуются словом «неоднозначные». С одной стороны, вроде бы отличная вещь, с другой – очень высокая стоимость (в зависимости от функциональности ее цена будет составлять примерно $700–900). Но если учесть, что обычные бытовые видеорекордеры стоят примерно столько же или ненамного дешевле, цена перестает казаться такой уж высокой. Однако смотрим технические характеристики – и в перечне видеоразъемов не находим ни компонентного, ни SCART RGB (доступны лишь менее качественные композитный и S-Video).



Почему Sony решила выпустить это устройство? Сложно сказать. Возможно, необходимость хоть чем-то «занять» умы пользователей до выхода PS3. Возможно, это еще один шаг на пути создания универсального развлекательного устройства (первым можно считать скрещивание игровой консоли с DVD-плеером, которое было совершено выпуском PS2). Заметим, что первое ей уже удалось, насчет второго – поживем, увидим.

ACTION

MAX PAYNE 2: THE FALL OF HALF-LIFE 2

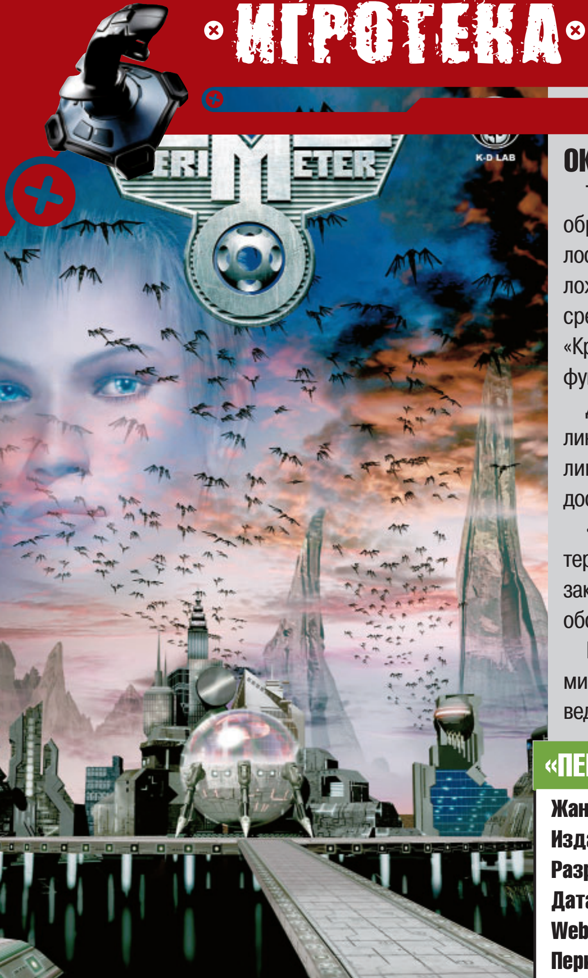
Сергей Светличный

Наиболее значительным событием в жанре за последний месяц была, естественно, утечка исходного кода самого, пожалуй, амбициозного проекта – Half-Life 2. Ему мы посвятили отдельную новость, поэтому здесь хотелось бы поговорить о другом событии, хоть и гораздо менее скандальном, но зато намного более приятном обычному геймеру. Я имею в виду релиз долгожданного Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Эти игры, обладая сходными чертами (например, обе они являются сиквелами суперпопулярных в прошлом проектов, которых с нетерпением ждали огромные армии фанатов первых частей), в чем-то же полностью отличаются. И прежде всего – «способом», если можно так выразиться, релиза. Вспомним, как происходила разработка HL2. Полное молчание в течение долгих лет, невероятно эффектная презентация практически законченного проекта весной нынешнего года на международной игровой выставке E3 и клятвенное обещание выпустить его менее чем через полгода. Это был просто шок, настолько тщательно продуманной и идеально исполненной рекламной кампании игровая индустрия еще не знала. Но чем выше заберешься – тем больнее падать. Кража исходников и всех ресурсов, перенос сроков выхода сначала на Рождество, а затем на весну следующего года – и все труды пиарщиков от Valve пошли прахом.



Теперь попытаемся вспомнить ход рекламной кампании MP2. Аналогичное молчание в течение всего первоначального периода разработки, очень скромная презентация на E3, сдержанные интервью и «первые взгляды», появлявшиеся в онлайновых и бумажных игровых изданиях, – одним словом, полнейшая противоположность шумихе, поднятой вокруг HL2. И самое главное – обещание выпустить игру 15 октября разработчик сдержал (невероятная нынче вещь, замечу). Неделю назад было обнародовано официальное сообщение об уходе MP2 «на золото», а сегодня (в день сдачи номера в печать) все западные игровые Web-сайты объявили об отгрузке коробок в американские магазины.

Конечно, сейчас, не видя сами игры, нельзя сказать, какая из них окажется лучше. Но то, что первый раунд выиграл Max Payne 2, – это безусловно.



ОКРУЖЕНИЕ «ПЕРИМЕТРОМ»

Таинственный «Периметр» медленно, но верно обретает свои игровые очертания. Нам подумалось, что за разъяснениями насчет нынешнего положения дел с проектом пора обратиться непосредственно к предводителю КаДавров Андрею «КранК» Кузьмину, совмещающему в одном лице функции автора концепции и продюсера игры.

Давеча на почтовых лошадях прямиком из Калининграда при содействии очаровательного пиар-лица KD-Lab Марины Гусевой в наш офис была доставлена следующая депеша за его подписью:

«По мере приближения к бета-версии первой терраформинговой стратегии спираль разработки закручивается все туже, напряжение возрастает, обстановка накаляется.

Продолжается работа над внедрением в игру миссий. В этой связи Улитка, наш гейм-дизайнер, ведет активную деятельность по укрощению строптивого AI с помощью специального механизма, позволяющего направить действия компьютерного противника в нужное сюжету русло.

Мультиплеер ожил и занял свое место во внешнем интерфейсе. Сетевые баталии, которые продолжались весь август и даже грозили нанести ущерб общей производительности, принесли-таки свои архиценные плоды. Было доказано на практике, что территориальный принцип работает вовсю. Стоит неправильно спроектировать энергосистему, и противник откусывает по полбазы. Кроме того, выявлены наиболее критические дыры в балансе, над устранением которых теперь ведется работа.

Вообще на ближайшее время, как, впрочем, и на все время, оставшееся до релиза, планы наши можно уложить всего в два слова – Баги и Баланс. И если с первым все более-менее ясно и понятно, то второе заставляет наши мозги работать на предельных мощностях. Главнейшая задача – определить ту грань, за которой территориальный геймплей не вступает в противоречие с традиционным принципом ведения войны с помощью армии. Любое отклонение в ту или другую сторону попросту убивает либо территориальность, либо Легион. А истина, которая обеспечит то самое разнообразие тактик и стратегий в игре, как водится, где-то посередине. Совершенно искренне обещаем отловить ее за хвост».

«ПЕРИМЕТР»

Жанр стратегия реального времени
Издатель «1С» (games.1c.ru)
Разработчик «К–Д ЛАБ» (www.kdlab.com)
Дата выхода первый квартал 2004 г.
Web-сайт games.1c.ru/perimeter/
Периметр-комьюнити www.exodist.net

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ШАХМАТ

Может ли искусственный интеллект превзойти белковый? И когда сие произойдет? Эти вопросы стали актуальными в конце двадцатого века. Полигоном для испытания стали шахматы, королева логических игр. Многочисленные попытки программистов не приносили существенных результатов. Но в 1997 году в Нью-Йорке произошла сенсация: чемпион мира Гарри Каспаров был повержен программой Deep Blue. В конце 2002 г. брошенную перчатку поднимает Владимир Крамник, еще один чемпион. Его матч с Deep Fritz заканчивается вничью. А в феврале следующего года Каспаров в Нью-Йорке отстаивает свою честь – 3:3 против Deep Junior. С 11 по 18 ноября 2003 г. ожидается продолжение дуэли человека и машины: Каспаров и X3D Fritz. Партии будут транслироваться компанией X3D Technologies в Internet в режиме реального времени на сайте *www.X3D.com*.

НОВЫЕ ОФИЦИАЛЬНЫЕ САЙТЫ

Deus Ex: Invisible War
(Ion Storm/Eidos)
www.dxinvisiblewar.com
The Fall: Last Days of Gaia
(SylverStyle/)
www.the–fall.de
Terminator 3: War of the Machines
(Clever's/Atari)
www.t3war.com
Secret Weapons Over Normandy
(Lucas Arts)
www.lucasarts.com/products/normandy
Disciples II: Rise of the Elves
(Strategy First)
www.disciples2.com/D2/elves
Need For Speed Underground
(EA Games)
www.eagames.com/official/nfs/underground/en/home.jsp

ОПРОС НА САЙТЕ ГАММЕР (GAMMER.ITC.UA)

Какую часть игр от их общего числа вы проходите до конца?



ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ США В ЦИФРАХ И ФАКТАХ. ТОР-10 (ПО ДАННЫМ ESA)

1. 50% всех американцев старше шести лет играют в компьютерные и видеоигры.
2. Средний возраст геймера – 29 лет.
3. Женщины составляют 39% процентов играющего населения Соединенных Штатов.
4. Уровень продаж игрового ПО в США в 2002 г. возрос на 8% и достиг 6,9 млрд. долл.
5. В 2002 г. было продано более 221 млн. копий компьютерных и видеоигр, т. е. на каждую американскую семью пришлось примерно по две игры.
6. Лишь 63% игр получили ESRB-рейтинг «E» (Everyone), т. е. без ограничения аудитории.
7. Из 20 наиболее продаваемых игр 2002 г. шестнадцать имели рейтинг «E» или «T» (Teen)
8. 92% всех игр были приобретены лицами старше 18 лет.
9. 96% родителей, имеющих детей в возрасте до 18 лет, утверждают, что обращают внимание на содержание продуктов, в которые играют их чада, а 60% по крайней мере раз в месяц садятся за компьютеры или консоли вместе с ними.
10. Большинство активных игроков нередко занимаются этим времяпрепровождением вместе с друзьями (60%) и родственниками (33%).

ОТЛОЖЕНЫ ДО ЛУЧШИХ ВРЕМЕН

Half-Life 2
(Valve/Vivendi Universal Games)
до апреля 2004 г.
Rome: Total War
(The Creative Assembly/Activision)
до осени 2004 г.
Lord Of The Realms III
(Impressions/Vivendi Universal Games)
дата не определена
X2: The Threat
(Egosoft/Koch)
до февраля 2004 г.
Vietcong: Fist Alpha
(Pterodon/Take 2)
до января 2004 г.

СВИСТОПЛЯСКА ВОКРУГ ГОРДОНА ФРИМЕНА. РЕАКЦИЯ ИГРОВОЙ ОБЩЕСТВЕННОСТИ

Куда ни кинь, везде только и слышно «Half-Life 2, Half-Life 2...». Самая обсуждаемая тема последнего месяца в игровом мире. Но, увы, волны поднялись не вокруг ожидавшегося 30 сентября релиза потенциального суперхита от Valve, а по поводу более печальных (как для разработчиков и издателей, так и для нас, потребителей) событий. Похищение исходного кода игры с компьютеров Valve. Появление в Сети непонятно кем собранного играбельного билда. И наконец, решение издателя Vivendi Universal Games о переносе сроков ее выхода на апрель 2004 года.

Утечки исходников и работающих версий еще не вышедших игр не раз случались и ранее, но ни один из тех случаев не вызывал столь бурного обсуждения как в Internet, так и в реальной жизни.

Давайте послушаем, что говорят по этому поводу известные в игровом мире представители сообщества разработчиков.

Кен Левин, Irrational Games

«Кража исходных кодов – штука намного более серьезная, чем «традиционное» пиратство. Подобно многим, я с нетерпением ждал Half-Life 2 и предполагал, что она таки окажется «Игрой года». Если бы все шло как надо, в ближайшие пару месяцев игра попала бы в магазины, а команда Valve (как они обычно и действуют) занялась вопросами поддержки и улучшения своего продукта. Теперь же примерно полгода им придется расхлебывать последствия случившегося. И вообще, печально сознавать, что некий негодяй так жестоко поступил по отношению к компании, внесшей такой большой вклад в формирование игрового community и повышение интереса к самодеятельному творчеству (моды и т. п.).

И еще – мне кажется, что инцидент может иметь последствия, которые негативно скажутся на качестве новых игр, ибо разработчики и издатели больше внимания, а значит, и времени будут уделять не игровому процессу, а решению проблем безопасности».

САМЫЕ ПЕРЕ- И НЕДООЦЕНЕННЫЕ ИГРЫ

Ребята с популярнейших сайтов Gamespot и GameSpy постоянно радуют читателей своеобразными комментированными «чартами», где игры ранжируются не по стандартному показателю уровня продаж, а по каким-то другим параметрам. Недавно GameSpy предложил два солидных материала на, так сказать, противоположные темы – «Самые недооцененные игры» и «Самые переоцененные игры».

Составители списка, который мы наречем кодовым названием «недо», учитывали следующие основные факторы:

слабые продажи при наличии всех ингредиентов, необходимых для успеха, – отличного геймплея, внимания критиков, даже неплохого маркетинга;

сверхоригинальность иногда прекрасные игры оказываются слишком экспериментальными и народ их попросту боится;

неожиданное появление классной игры от неизвестного создателя, не сопровождавшееся громким пиаром.

Победителем в этой категории признана очаровательнейшая адвентюра ICO (PS2), образец истинного мастерства художников по игровым декорациям. В списке хватает прекрасно знакомых читателям названий, некоторые из них относятся к числу персональных фаворитов сотрудников нашей редакции: System Shock (3 место), Grim Fandango (7), Planescape: Torment (9), Wheel of Time (10), Clive Barker's Undying (11), No One Lives Forever (19), Blood (23), Wizardry 8 (24).

При формировании перечня «переоцененки» авторы GameSpy принимали во внимание такие параметры:

Hype Machine – неудержимый пиар на протяжении всего периода разработки;

Done Better Before – перекраивание старых идей на новый лад («как вы думаете, сколько футуристических шутеров мы еще сможем выдержать?»);

Overpraised – захваливание со стороны критиков;

Total Letdown – полнейшее разочарование: купив «горячую» игру, ты понимаешь, что только зря потратил свои кровные.

Каким же продуктам отдали предпочтение обозреватели GameSpy в этой категории?

Бесспорным лидером стал небезызвестный симулятор бога Black & White от Lionhead Studio. В первой пятерке сразу же за ним расположились Metal Gear Solid: Sons of Liberty, Enter the Matrix, Daikatana, Quake 2. Жанр RPG/RPG Lite представлен такими играми, как Final Fantasy VII (7), Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (11), Dungeon Siege (15), Morrowind (21), Neverwinter Nights (25). Кроме уже упомянутых, в списке обнаруживается еще несколько игр в стиле action/adventure: Lara Croft: Tomb Raider: Angel of Darkness (8), Halo (10), Unreal II: The Awakening (12), American McGee's Alice (18).



Ричард «Levelord» Грэй, Ritual Entertainment

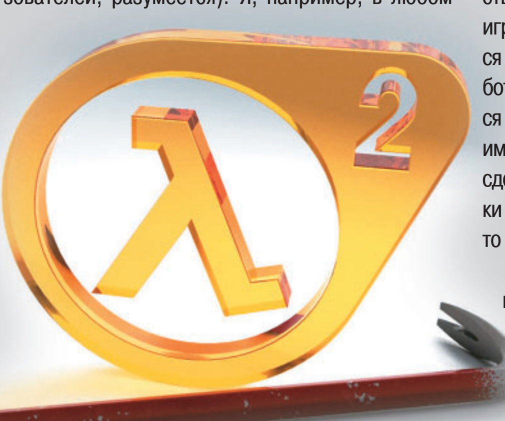
«Несанкционированное «обнародование» любой коммерческой собственности – источник больших проблем. Причем в этом отношении исходные коды – вещь очень чувствительная. Если говорить о длительной перспективе, то распространение кодов и даже скомпилированных версий в принципе не должно так уж сильно повлиять на результаты продаж конечного продукта (среди нормальных пользователей, разумеется). Я, например, в любом случае честно куплю себе полную версию Half-Life 2, когда она появится. Я искренне надеюсь на то, что в конце концов у ребят из Valve все сложится».



Джон Уитмор, 2015

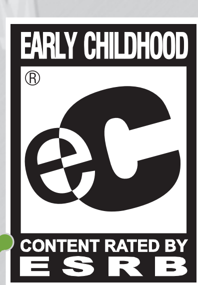
«Я согласен с мнением, что кража «исходников» не должна непосредственно влиять на продажи игры. Однако если кто-то использует их для читерства или, что намного хуже, для «хакерского внедрения» в компьютер, на котором установлена игра, то это, естественно, оттолкнет потребителя от приобретения игры. С другой стороны, если в вашем коде имеются какие-то интересные ноу-хау, то у прочих разработчиков появится искушение ими воспользоваться и таким образом свести на нет те или иные преимущества в конкурентной борьбе. Всегда можно сделать патч, блокирующий читы, но если наработки твоей компании стали «достоянием гласности», то этого уже не починишь».

Соболезнования разработчикам из Valve, ставших жертвой киберпреступников, и мнения их коллег продолжают поступать. О дальнейшем развитии событий мы сообщим в ближайших номерах журнала.





ESRB RP





ESRB EC



ESRB E

TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB

ESRB T

MATURE
M
CONTENT RATED BY
ESRB

ESRB M



ESRB AO

ESRB – ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD

Созданная при поддержке американских компаний система ESRB представляет более гибкий, хотя и менее объективный, по нашему мнению, подход к оценке игр. Так, кроме возрастных ограничений, имеется более двух десятков специальных примечаний, которые определяют содержание игры, вроде упоминаний алкоголя, «туалетных» шуток или жестокости. Основных же рейтингов пять.

RP
Аналог NR из системы PEGI – игра все еще находится в разработке и потому оценку пока не получила. На коробке с игрой такой значок встретиться не может!

EC
Детям от трех лет. Такие продукты не содержат насилия вообще и, кроме того, не требуют от ребенка специальных навыков вроде быстрого чтения. Сюда попадают только образовательные продукты.

E
От шести лет. Самый привлекательный рейтинг для игрового продукта, поскольку максимально расширяет аудиторию. Игры, получившие это звание, могут содержать сцены насилия и грубые выражения. Чаще всего рейтинг E выставляется стратегиям, аркадам и фантастическим шутерам.

T
От 13 лет, допускаются насилие, кровь и нецензурные выражения, однако малейший намек на сексуальные темы автоматически переводит игру в старшую категорию. Реалистичные шутеры и прочие жестокие игры попадают именно в этот раздел.

M
Старше 17 лет. Если честно, определить, зачем была введен этот ранг, нам сложно. Дело в том, что полная вседозволенность в игре наступает с 18 лет, когда, наконец, разрешается демонстрировать на экране обнаженную натуру, в то время как игроки в возрасте от 17 до 18 лет могут наслаждаться лишь упоминанием об «этом» без изображения чего–либо.

AO
Старше 18 лет. Демонстрация обнаженной натуры и постельных сцен. Практически никаких лимитов, кроме демонстрации того, что запрещено законом.

Рейтинги: руководство покупателя

Сергей Галёнкин

Мы уже рассказывали о проблеме изображения насилия в компьютерных и видеоиграх. Нужно отметить, что большинство озабоченных этим вопросом родителей полагает, что абсолютно все игровые продукты представляют собой симуляторы убийц, насильников и развратников. Примерно такое же мнение можно составить и о кинематографе, посмотрев несколько десятков немецких порнофильмов.

Действительно, вы же не позволяете своим несовершеннолетним детям покупать «кино» с участием Чиччолины? Именно родители отвечают за то, что смотрит и читает их ребенок. Такая же ситуация и с играми – никто, кроме вас, не будет заботиться о контроле над тем, во что играют ваши дети.

Как и кино, игры тоже бывают «только для взрослых». Дабы неразумное чадо не ознакомилось с тем, что ему видеть рановато, абсолютно на все игры наносится специальная маркировка, так называемый *рейтинг*, обозначающий минимальный возраст, для которого этот продукт подходит.

На данный момент существует две наиболее популярные независимые системы оценки игр – американская ESRB и европейская PEGI. Обе системы базируются на возрастных ограничениях и оценивают игры, исходя из их общей приемлемости для детей. До 2003 года для этих целей в Европе использовалась британская система классификации фильмов BBFC, однако она не слишком хорошо укладывалась в концепцию интерактивных развлечений.

Собственно, разница между двумя этими подходами видна невооруженным глазом. В то время как европейцы допускают эротические сцены в подростковых играх, максимально ограничивая насилие, американцы нетерпимо относятся к любым сексуальным темам, разрешая своим детям видеть экранную жестокость с шести лет. Интересный факт: никаких ограничений, связанных с этническими, расовыми и религиозными вопросами, в «самой демократичной стране мира» нет вовсе.

PEGI – PAN-EUROPEAN VIDEOGAME AGE RATING SYSTEM

Эта система разработана и поддерживается Ассоциацией издателей развлекательного ПО ELSPA. Всего имеется четыре категории игр: 3+, 11+, 15+ и 18+. Толерантные европейские законы и менталитет явственно ощущаются в рейтинге.

NR

На самом деле это не рейтинг. Этот знак означает, что игре еще не выставлена оценка – как правило, его можно встретить в рекламе продукта или в предварительном его обзоре.

3+

Нет насилия, нет наготы, нет грубых выражений. Обычно это образовательные продукты или аркады.

11+

Употребление нецензурных выражений. Элементы насилия над существами, не похожими на людей или животных. Обнаженная натура. Второстепенные персонажи или злодеи могут употреблять алкоголь или курить. Чаще всего в эту категорию попадают фэнтэзийные стратегии и квесты.

15+

Насилие, кровь. Демонстрация употребления алкоголя или сигарет главными персонажами. Сексуальные сцены. Как правило, в этом разделе оказываются классические шутеры и файтинги.

18+

Употребление наркотиков. Насилие по отношению к детям или беззащитным женщинам. Сексуальное насилие. Этнические, расовые, религиозные предрассудки. Именно из-за последнего пункта знаменитые Generals угодили в эту категорию.

ELSPA 3+



ELSPA 11+

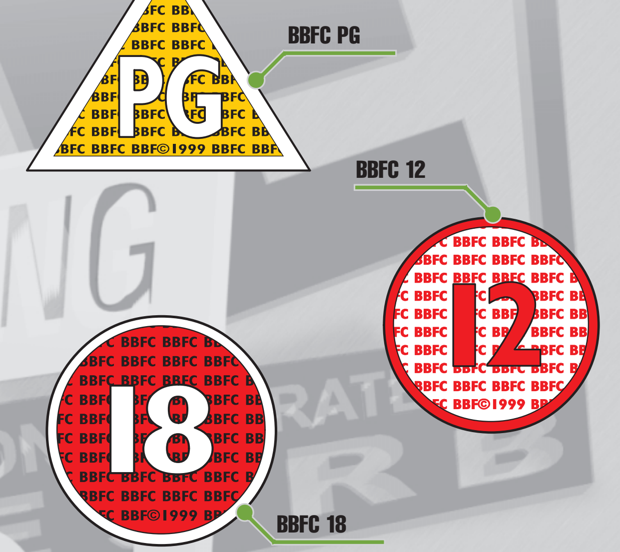


ELSPA 15+



ELSPA 18+

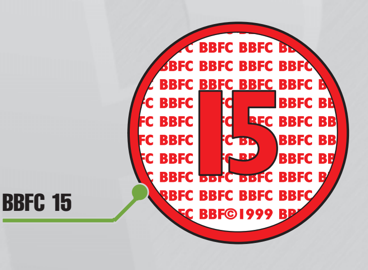
BBFC U



BBFC PG

BBFC 12

BBFC 18



BBFC 15

BBFC – BRITISH BOARD OF FILM CLASSIFICATION

Вполне очевидно, что поскольку система создавалась для оценки фильмов, она с большим трудом справлялась с играми и другими интерактивными продуктами. Впрочем, до сих пор можно встретить в продаже игры со значками BBFC, так что мы рассмотрим вкратце и ее тоже.

U

Игра подходит абсолютно для всех. Классические образовательные продукты без насилия и обнаженной натуры.

PG

Требуется надзор родителей. Игра *может* содержать элементы насилия или изображения, способные испугать маленького ребенка.

12

Более реалистичное насилие – например, обмен ударами между героями, но обязательно в фантастических или фэнтэзийных декорациях. Возможны намеки сексуального характера.

15

Реалистичное насилие, однако без особых подробностей или смакования. Использование неагрессивных нецензурных выражений. Небольшие фрагменты с изображением обнаженной натуры.

18

Только для взрослых – обилие реалистично выглядящего насилия, сексуальные сцены с подробностями, частое использование брани.

И пусть вас не смущает разрешение на демонстрацию крови в американских играх только с 13 лет – стоит разработчикам перекрасить ее в зеленый цвет, как игра тут же приобретает рейтинг Everyone (6 лет и старше).

Из-за подобного несовпадения взглядов, кстати, чаще всего и получаются знаменитые конфузы, когда доступная для всех американская игра вдруг оказывается практически под запретом на территории Европы и продается только в специальных отделах игровых магазинов с пометкой «Только для взрослых».

Интересные результаты показало исследование, проведенное в США двумя американскими докторами наук: Дэвидом Уолшем и Дугласом Гентилом. По их данным, родители более чем в 60% случаев считают рейтинги ESRB несправедливо заниженными, полагая, что игры, попавшие в группу для подростков (T), на самом деле должны предназначаться для лиц старше 17 лет.

Впрочем, ни в Украине, ни в России такой системы оценок нет вовсе. Что позволяет нашим издателям гордо писать на невероятно жестокой игре Postal 2 (с 18 лет и в США, и в Европе) примечание «рекомендуется с 14 лет». Отсутствие национальных рейтингов или хотя бы закона о принятии западной классификации в стране также приводит к неразберихе. Да, Counter-Strike в Европе считается игрой исключительно для лиц старше 15, но поди докажи это владельцу клуба, в котором в Counter-Strike играют даже дошкольники.

Между тем Россия уже предприняла первые шаги в этом направлении. Создана специальная комиссия, которая займется выработкой единых рейтингов для игр, продающихся на территории страны, и обещает представить результаты своей работы уже в начале 2005 года. В Украине воз и ныне там. Хотя, скорее всего, в ближайшие годы наша страна, как и многие другие государства Восточной Европы, присоединится к системе оценки игр PEGI – это гораздо проще и удобнее, чем разрабатывать и поддерживать свою собственную.



Зарисовка на тему «Лучший дизайн»

ПАСПОРТ

Жанр космическая RTS
Разработчик Relic Entertainment
Издатель Sierra/Vivendi Universal Games
Web-сайт homeworld2.sierra.com

Relic Entertainment
Трудолюбивые андроиды, фонтанирующие безупречными революционными прожектами. Вы просто не знаете, чем могла стать Impossible Creatures, если бы не диктатура Microsoft.
Игры Homeworld, Impossible Creatures
Проекты нет данных
Web-сайт www.relic.com



Рождение сверхновой? Нет, гибель эсминца

ОЧЕНЬ ТАКТИЧЕСКИЙ ЛИКБЕЗ

Начинающий тактик, помни: каждый компонент является частью цельной композиции и даже те корабли, которые ты считаешь бесполезными, при грамотном использовании и/или в определенном сочетании с другими подразделениями могут стать единственным ключом к победе.

ФОРМУЛА ИГРЫ

Homeworld +
Homeworld =
Homeworld 2

HOMEWORLD2

Космическая симфония № 2

Андрей Грабельников

Первый масштабный эксперимент над человечеством был проведен в пасмурном ноябре 1999 года. В канун нового тысячелетия наиболее прогрессивные аборигены планеты Земля, ничего не подозревая, проходили тест на готовность расы к вступлению в космическую эру. По окончании испытания Человек в Черном недрогнувшей рукой поставил в отчете крестик и растворился в тумане. Тест человечество провалило.

Первый Homeworld обрел известную долю славы, но, что называется, не пошел. Распевались дифирамбы, обозреватели скандировали троекратное «ура», бросали ввысь рейтинги, всеми фибрами поддерживая революцию. Уже через месяц приматы старательно обводили рамочкой десяток фэнтэзи-уродов на плоском кухонном столе и травили ими скелетов. Мы отвернулись от звезд, уткнувшись в привычный чернозем. Спустя почти четыре года у людей появился второй шанс — Homeworld 2.

Официальный add-on (Homeworld: Cataclysm) к Первой космической содержал больше новшеств, чем сиквел. Но он был изготовлен не андроидами из Relic и совершенно для других целей. Подельники, оперируя примитивными категориями, дикарски искромсали нежную фактуру оригинала. Окрасили корабли в кислотные цвета, написали новый, понятный массам, сюжет, по-хамски обращаясь со старыми персонажами, сочинили новые, откровенно убогого дизайна посудины и, конечно же, добавили фазеров и лазеров. Чтоб, значит, щурились, глядя на монитор! В свидетельстве о рождении сформулировано: радикально яркая, со стойким нефтяным привкусом жвачка «Турбо». Творец им судья, этим варварам.

Играть в Homeworld 2 — сплошное удовольствие для тонких ценителей, закаленных ветеранов и почитающих традиции перспективных молодых людей, обладающих мощными процессорами и дорогими полигонодробилками. Основательно забытая любимая книга в новом переплете. Вторая космическая. Почти та же история, грустная «вакуумная» сказка, прозвучавшая из шипящего динамика терминала, без привязок к личности, месту и времени. Дейст-

вердикт

★★★★★

Лучшая абсолютно трехмерная стратегия

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

⊕ Редчайший симбиоз всех компонентов игры

⊖ Высокая сложность



Марс атакует

Мутная туманность неожиданно «выплевывает» целую флотилию

вующие лица – Homeworld, Mothership, Hyperspace Core. Абстракции, значащие для некоторых куда больше, чем Фродо Бэггинс и Гарри Поттер. Заставка – белые буквы на черном фоне. Просто: Homeworld 2 – без пошлых приписок через двоеточие. Просто, как, может быть, Триер или Тарковский. Кстати, схожим образом обставлен и самый выдающийся момент третьего терминатора. Анимации, предваряющие миссии, – маленькие шедевры, вступительной не стыдно открывать кинофестиваль. Чистый эпик, эхо космоса.

Еще одна показательная психологическая нестыковка «зашита» в визуальном ряде игры. Я знаю, что сиквел совершеннее технически, оброс деталями, он куда эгоистичнее по отношению к вычислительным мощностям, но при взгляде на монитор мерещится ноябрь далекого 1999-го, и возникает убеждение, что поиски идеала можно сворачивать. В ревущем 2003-м, вперившись в новый Homeworld, я забываю о существовании второй части Unreal и о близком рождении сиквела Half-Life. Современные блокбастеры чересчур самоуверенно опираются на сиюминутные ложные ценности: шейдеры, лицевую анимацию и честное освещение. Спустя некоторое время они покроются морщинами, и следующая инкарнация внешне будет радикально отличаться от предыдущей. Поверьте, при всей своей фамильной схожести с предком Homeworld 2 – одна из самых красивых игр вообще и, безусловно, самая зрелищная среди трехмерных стратегий.

Лишите игру всего, что называется атмосферой и богемным ореолом, избавьтесь от графического движка, удалите удивительно адекватное звуковое сопровождение, и вы останетесь наедине с незамутненным концептом. За вычетом представителей демосцены, такие идеи варятся только в голове у Кранка, что из K-D Lab. Получается нечто вроде шахмат будущего в трех осях координат. Набор кораблей у черных и белых, по большому счету, ничем, кроме внешней атрибутики, не отличается. Почему играть интересно даже в стратегическом режиме, когда мы оперируем точками внутри сферы, спросить нужно у Relic. Атаковать с различной долей успеха можно и слева, и снизу, и спереди – вообще, откуда и куда угодно. Быстро, целенаправленно, используя различные формации и сочетания судов. Иначе никак. Вы не осилите и третьей миссии, которая, кажется, является КПП и отсеивает посторонних. Кроме того, выясняется, что за прошедший период человеческий мозг если и прогрессировал, то очень уж незаметно: ломать стереотипы и брать в расчет третью координату ему по-прежнему очень трудно. А вы сидите, проигрываете раз за разом и смешно изгибаетесь при каждом повороте камеры, словно впервые увидели древний Descent.

Значит, мы снова провалим тест, а Homeworld останется неразгаданным посланием, сохранив статус Единственной космической на следующие четыре года.

ОСНОВНОЙ ТЕЗИС

Совершенно бесполезно играть в Homeworld 2 тем, кто беззаботно проспал первую часть и до сих пор слыхом не слыхивал об оной. Более ответственной аудитории, идущей в ногу с индустрией, просто не хочется портить удовольствие.

Транспорт действительно огромен



Другие войны в космосе

O.R.B. (Off–World Resource Base) – **ДПК 50**
Hegemonia: Legions of Iron – **ДПК 50**
«Космические Рейнджеры» – **ДПК 50**



Раки есть, осталось сбегать за пивом

Барбекю из огров. Четыре порции за раз

Вечера на хуторе близ Диканьки. Красиво – хочется лечь на траву и уснуть

ВЕРДИКТ

★★★★☆

Добротная, красивая, местами даже замечательная RPG. Но не шедевр

Графика ★★★★★

Звук ★★★☆☆

Играбельность ★★★★☆

⊕ Красивое визуальное исполнение; последняя редакция правил AD&D; увлекательная боевая часть

⊖ Отсутствие эффекта причастности; неподходящая музыка

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Newerwinter Nights + Icewind Dale) – Arcanum = **The Temple of Elemental Evil**

ПАСПОРТ

Жанр ролевая игра
Разработчик Troika Games
Издатель Atari
Web-сайт www.greyhawkgame.com

Troika Games
Компания успешно дебютировала, доказав, что может интересно, а во второй раз – что может качественно. Искренне желаем «Тройке» ничего никому не доказывать, а поскорее выпускать феерическую Bloodlines
Игры Arcanum
Проекты Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Web-сайт www.troikagames.com

Д.Н.Д.

Андрей Грабельников

После оздоровительных сеансов агрессивного иглокалывания кончиками световых мечей (смотри Jedi Academy) и виртуозного дирижирования флотом посреди астероидного поля (обязательно смотри Homeworld 2) при одном взгляде на Temple of Elemental Evil становится дурно. И снова здравствуйте, дорогие вы наши AD&D-образины.

Заставить себя окунуться в фэнтезийное болото после гиперпространственных моционов – задание труднодвыполнимое даже для натасканных, ороговевших рецензентов со стажем. Только что вы фасовали фирменную нарезку из имперских штурмовиков, а теперь наблюдаете скелетона с арматурой на 1d8+1. Взревев раненой белугой, хочется в лучшем случае погасить монитор. Ибо никаких нету сил.

Не успели мы порекомендовать создателям Arcanum смену курса, как те, приняв директиву чересчур буквально, выпускают Temple of Elemental Evil. Удивительно, насколько полярными могут оказаться игры одного жанра, разработанные теми же людьми. От пионеров steam-punk движения и порядочных, как нам казалось, радикалов последнее, чего можно было ожидать, так это дотошного переложения D&D-правил (если кому интересно, так свежайшей редакции 3.5), в престарелом, а значит, наиболее консервативном, игровом мире Greyhawk.

Придется учиться ходить заново, разбираться в хитросплетениях правил, пытаться понять и полюбить. Начинаем роман с легкого флирта – обучающего этапа. Осторожно глядим на подземелье – от счастливых обладателей одного из худших графических движков следует ожидать стабильности. Мрачные прогнозы стремительно рассеиваются. Troika Games меняет курс по всем фронтам. ToEE выглядит заманчивым леденцом. Персонаж бликует чешуей кольчуги, грациозно почесывается, переминается, играет мечом. Изготовлен, заметим, из отборных полигонов. Симпатичный подвал уютно залит светом. Из такого подземелья не хочется уходить. Учитывается даже направление взгляда протагониста, как в Nox, если кто помнит. Походовые, без примесей (ура!), бои, ухитряются выглядеть зрелищно. Вместе с цифирями от раненых отлетают клочья, оружие оставляет за собой красивые инверсионные следы, а некоторые заклинания первого уровня красноречиво намекают адептам магических учений на предстоящий

Другие игры по правилам AD&D

Neverwinter Nights **ДПК 45**
Icewind Dale II **ДПК 47**

У парадного входа в тот самый Temple

Не то чтобы кто-то из персонажей курил. Просто Air Elemental

ЗАРУБИ

- Выбрав режим Iron Man, вы лишаете себя re–roll–лихорадки при генерации. Что выпало, то выпало.
- Заработанный опыт распределяется между всеми персонажами партии по–братски. Советуем трижды подумать, прежде чем рекрутировать NPC.
- Alignment выбирается для всей бригады разом. Вариации возможны только по шкале Lawful, Neutral, Chaotic.
- Рост и прическа ни на что, на самом деле, не влияют.
- Если ТТХ вашего компьютера серьезно не дотягивают до рекомендуемых, первым делом отключайте в графических настройках anti–aliasing.

фейерверк. Компьютерное железо кряхтит в унисон – авторы настойчиво рекомендуют что-то порядка двух гигагерц для комфортной игры на максимальных настройках. Интерфейс ведет себя весьма дружелюбно, нажатием левой кнопки выполняем простейшие функции, нажатием правой инициируем появление кругового меню со списком всех доступных действий – очень похоже на Newerwinter Nights. В помощь игроку адресован приличных размеров help, где на родном английском разжеваны нюансы игры. Все, вроде, неожиданно хорошо, опрятно.

В приподнятом настроении приступаем к процессу селекции персонажа. Здесь, как заведено в лучших изделиях канадских педиатров из BioWare, можно забыться на несколько счастливых дней. Любимую кнопку *Re-roll* можно терзать сколь угодно долго, все зависит только от вашей жадности. Среди привычных вкладок есть несколько довольно необычных: рост, выбор прически, религия. Это настраивает на определенный лад. Начинаем ковать не наборы характеристик, но личностей. Подолгу медитируем над прическами, портретами и голосами будущих протеже. В итоге стартовый состав включает низкорослого косноязычного монаха с косичкой (позже я купил ему коническую дальневосточную шляпу), громадного необузданного полуорка, заносчивой юной колдуньи и ледяной красавицы-клерика. Плюс вакансия для возможных компаньонов. Все, можно приступать к расследованию.

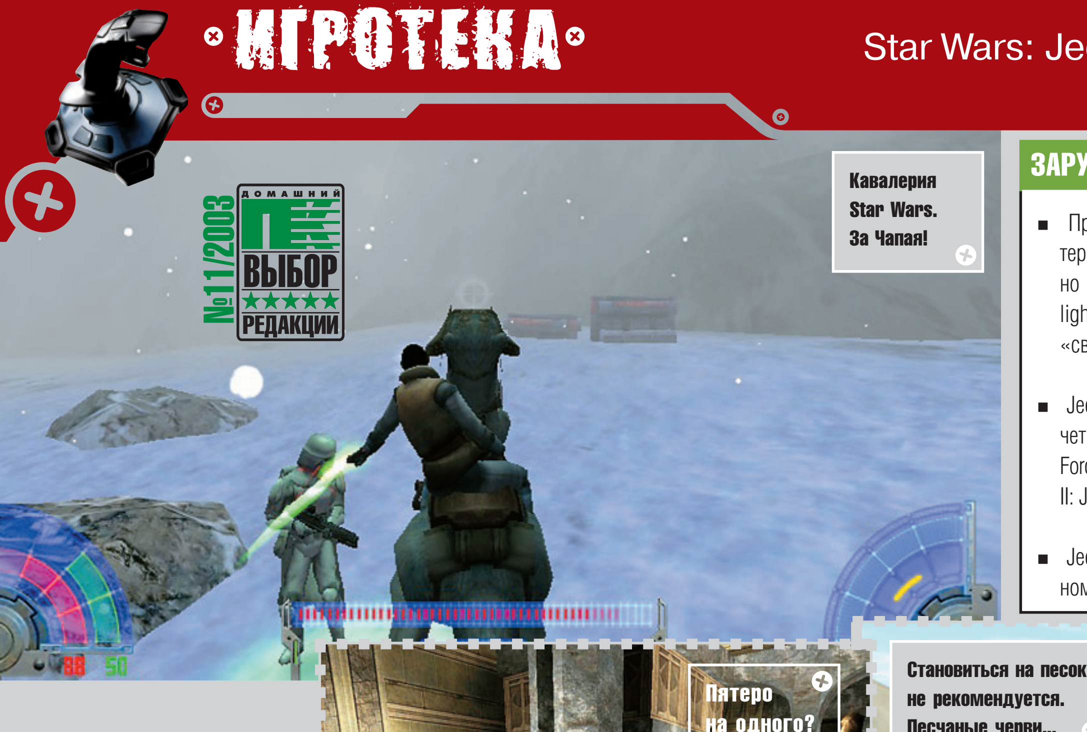
Деревню Hommlet аборигены смущенно называют маленькой. Невдомек им там, на периферии, что по своим размерам и количеству доступных локаций она существенно превосходит солнечную Барселону из приснопамятного Lionhearth. Игроку открыты двери каждого дома, амбара, сарая, собачьей конуры. Куда ни сунься, обнаружишь замершего в ожидании NPC с квестом наготове. Землепашцы, понятное дело, изысканностью заданий не балуют. Героическое шапито подряжается сводниками, плотниками, ветеринарами, санитарами. И, конечно же, почтальонами. Поздоровались с кузнецом, махнули кожевнику, кивнули дворнику и все, logbook забит, голова идет кругом, что это были за люди, не помню. Слишком мелкий калибр, характеры, за редким исключением, слабенькие, серенькие, невыразительные. Второй городишко компактнее, веселее, но положения не спасает. Драки в салунах и челночный бег по ночным хуторам ведется под аккомпанемент замечательного, но совершенно неуместного ambient. Приходится констатировать, что, несмотря на выдающиеся количественные и качественные показатели, жизнь в ToEE струится еле заметным ручейком. Стало быть, прически, шелковые панталоны и коническая дальневосточная шляпа – все зря, да? Да. Чего судейская коллегия «Домашнего ПК» простить никак не может.

ПАМЯТКА ТУРИСТА

- Temple of Elemental Evil – единственная пока возможность для далеких от настольных игрищ любителей AD&D ознакомиться с последней (3.5) редакцией правил.
- Игра базируется на вышедшем под редакцией Гарри Гигакса модуле Greyhawk. Дата выпуска – 1970 г. от Рождества Христова.

Так, забежали на адский огонек





Кавалерия Star Wars. За Чапая!

ЗАРУБИ

- Придуманный гнусавым переводчиком термин «лазерный меч» является достаточно вольной интерпретацией английского lightsaber, то есть правильный перевод – «световая сабля».
- Jedi Knight: Jedi Academy на самом деле четвертая самостоятельная игра в серии Dark Forces. До этого были Dark Forces I, Dark Forces II: Jedi Knight, Jedi Knight II: Jedi Outcast.
- Jedi Academy – личный фаворит автора в номинациях «Игра года» и «Action года».

Пятеро на одного? Ну и ладно



Становиться на песок не рекомендуется. Песчаные черви...

вердикт

★★★★★

Поклонникам 3D-action, Star Wars и всем остальным строго рекомендуется

Графика ★★★★☆

Звук ★★★★★

Играбельность ★★★★★

+ Суперэффектный сет новых приемов; сверхзвуковой геймплей; музыка Джона Уильямса

– Порядком одряхлевший движок Quake III

Если Jedi Academy слишком сложна для вас, попробуйте

Star Trek: Elite Force 2 **ДПК 57**
Tron 2.0 **ДПК 58**

ФОРМУЛА ИГРЫ

Жанр 3D–action
Разработчик Raven
Издатель Lucas Arts
Web-сайт www.lucasarts.com/products/jediacademy/

Raven Interactive
Весьма плодотворно, продуктивно, и, главное, качественно паразитирующая на телах мегамонстров вроде id и Lucas Arts компания, стяжавшая немалую славу.
Игры Heretic, Hexen, Hexen II, Heretic II, Soldier of Fortune, Soldier of Fortune II, Jedi Outcast, Star Trek: Voyager – Elite Force
Проекты Quake IV
Web-сайт www.ravensoft.com

Доброе утро, Чарли!

Андрей Грабельников

Утро в академии на планете Явин IV начинается обычно так. Разноцветная стайка джедаев, помахивая наростами и тряся рогами, крутится вокруг трогательного ретроприемника. Доброе утро, джедаи – полным оптимизма и отеческой доброты голосом приветствует молодежь передатчик. Доброе утро, Чарли – нестройным, детским хором отвечают падаваны.

Из-за столба появляется Чарли. Пышущее светлой стороной Силы на километры вокруг лицо Марка Хэмилла резко контрастирует со зловещим черным камуфляжем. Сегодня мы как всегда будем пресекать потуги недобитых наймитов Империи. Ребята, вы чувствуете возмущение в Силе? То-то же. Истинно говорю вам, то поднимают буйные головы обратившиеся к темной стороне ренегаты. Свят-свят-свят! Задача студентов академии выжигать световым мечом порчу, насаждаемую экстремистами на задворках галактики. Инструктаж проведет трижды заслуженный мастер Кайл Катарн.

Так вот он где, харизматичный остронослов – отмахал свое и встал за кафедру, стало быть, сеять доброе вечное. Чему может научить охочих до знаний подростков этот Хан Соло от компьютерных игр по Лукасу. Не совсем хорошему, понятное дело. Силовые фокусы обрели утерянную было дуальность. Четыре приема окрашены в позитивный синий цвет и четыре для поклонников темной стороны. Девочки налево, мальчики направо. Плоды демократии можно, впрочем, вкусить и здесь. Приемы ортогональных конфессий не исключают друг друга. Удушение врага любимым способом дедушки Вейдера не отменяет, скажем, возможности использовать традиционно «доброе» лечение.

Обещанный RPG-компонент – переосмысление идей предыдущих серий игры. По прохождению миссии дозволяется опустить заработанную звездочку в копилку одного из восьми умений. Нейтральные способности вроде обращения со световым мечом, force push или там force jump, а также новые фехтовальные экзерсисы усваиваются джедаем автоматически. Генерация собственного персонажа – «обезжиренная» процедура подбора тряпочек, рукояток фонариков, расовых и половых признаков. Но вы ведь не сильно огорчены, верно?

Ранкор собственной персоной. Драться с ним бесполезно – бессмертный гад

А вот и дед Мороз

С такой «пушкой» на AT Walker? Безумие!

Любимый прием Дарта Вейдера – поднять и придушить

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Jedi Outcast + Devil May Cry)/ Quake III Arena = **Jedi Academy**

Главное впереди. Несколько смещенные акценты, требующие играть исключительно по правилам Буши-до. За фазером тянется лишь трус и глупец. Только оперившийся падаван валит посредством лазерной указки вооруженных винтовками пустынников толпами, по три-четыре за один присест. Элегантный росчерк в воздухе и аборигены, жалобно мыча, торопятся подобрать упавшие наземь конечности. Однако настоящий джедай готовится к смерти каждое утро. Противник с таким же выжигателем отправляет к праотцам одним туше. Световой меч не оставляет раненых. Иногда случаются моменты, гениальные своей самурайской эстетикой. Мгновение назад стояли друг напротив друга с отключенными шашками, щерились, злобно сплевывали, а теперь один скрючился на полу – лежит, попахивает. В этом миге – наше джедайское все.

Спустя несколько разминочных миссий, протекающих в духе откровенной бойни, на свет извлекаются свежие финты. Вернее, как правило, это получается случайно. Немногим позже падаван обнаруживает возможность использовать для акробатических нужд вертикальные поверхности. Самые впечатляющие кульбиты, выясняется, требуют определенного уровня силовых приемов. Путь к самопознанию лежит сквозь миссии, и зачарованный игрок покорно следует по нему. Здесь разработчики еще и умудряются удивлять – особенно запомнился этап, в котором игрок, оседлав глайдер, заправским Чапаем косит световым мечом вражескую конницу. Lucas Arts перестанет быть собой, если не посвятит этой забаве отдельную игровую линейку.

Ну а теперь о том, ради чего мы здесь, собственно, собрались, а Raven эту игру и ваяла, не постеснявшись использовать довольно замшелый движок от Quake III. Остекленевшие глаза пионера бета-тестера, поигравшего в Jedi Academy 15 минут без текстур, сказали разработчикам все. Бывает, что игра провоцирует сдвиг понятий и устоев в сознании объединенных некими общими ценностями людей. Небольшая доза игропроцесса, при условии, что в руках у падавана сразу два меча или шест (два меча, скрепленных рукоятями), затмевает разом лучшие ощущения от обеих частей Jedi Knight, Max Payne и Enter the Matrix в придачу. К переломному моменту юный джедай как раз овладевает всеми тонкостями использования Силы и начинает комбинировать боевые коленца с аэробикой и отчаянной беготней по стенам. Авторы, нащупав пульс, нагнетают ритм, и вскорости вы, небрежно выставив шест, выходите против четверых противников одновременно и закатываете такое лазерное шоу, по сравнению с которым перформансы Хиро Ямагаты смотрятся оскорбительно. Никто, повторяю, никто на наших с вами домашних ПК так и близко не умеет.

STAR WARS И ЖИЗНЬ

- MS Word распознает ключевые для культуры SW имена и понятия, даже имя Chewbacca.
- Джедайский культ имеет статус официальной религии.



Это не император, просто темный джедай шалит

№11/2003 Домашний ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Если вам претит юмор Freedom Fighters, попробуйте
Duke Nukem: Manhattan Project **ДПК 43**
Indiana Jones and the Emperor's Tomb **ДПК 53**

Сбить вертолет почти нереально, лучше уничтожить взлетную площадку в смежной миссии

Нью-Йорк буквально переполнен советскими пропагандистскими плакатами

ФОРМУЛА ИГРЫ

Холодная война × юмор =
Freedom Fighters

ФОРМУЛА ИГРЫ

Жанр 3D-action
Разработчик IO Interactive
Издатель EA Games
Web-сайт www.freedom.ea.com

IO Interactive
Датская компания, которая просто не умеет делать плохие игры. Кое-кто обвиняет их проекты в излишней жестокости, нам же кажется, что это просто китч
Игры Hitman: Codename 47, Hitman 2: Silent Assassin
Проекты Hitman 3: Contracts
Web-сайт www2.ioi.dk


От разработчиков досталось и известному американскому монументу

Красная угроза

Олег Данилов

Осенью 2003 года СССР вероломно напал на США. Советские подлодки всплыли в нью-йоркской гавани, боевые вертолеты тщательно проутюжили улицы Манхеттена, а на Аляске был создан филиал ГУЛАГа. Буквально на следующий день после начала вторжения Большое Яблоко было сверху донизу обклеено советской пропагандой, а на каждом перекрестке появился блокпост Красной Армии.

Не верите? Откройте учебник истории и убедитесь. В 1945 г. Советы сбросили атомную бомбу на Берлин, завершив Отечественную войну. В 1953 г. Британия последней в Европе присоединилась к социалистическому лагерю. В 1961 баллистические ракеты средней дальности были размещены на Кубе. В 1976 г. красные военные советники пробрались в Гватемалу и Гондурас. В 1996 г. коммунистическая партия победила на выборах в Мексике. В 2001 г. СССР инициировал покушение на президента США. Какие еще доказательства вам нужны?

Лихие датские парни из IO Interactive кроят историю, как хотят. Им совершенно нет дела до подростковых комплексов Великих держав. Одной бывшей и одной нынешней. Они весело издеваются над детскими страхами Америки и высмеивают имперские амбиции уже не существующей Империи Зла. Они виртуозно пародируют атмосферу антисоветских фильмов 70–80 годов. Всех этих «Красных угроз», «Завоеваний Америки», «Русские идут» и прочая и прочая.

Советские солдаты у них кричат с диким американским акцентом (хотя по Hitman 2 мы отлично знаем, что датчане виртуозно владеют и русским литературным, и русским матерным), а уж если и переходят на английский, то с диким рязанским «прононсом». Громадные КрАЗы взлетают в воздух от одной очереди, а на вертолет, похоже, навешано три десятка пулеметов. Форма больше похожа на карикатуру (хотя, опять-таки, в Hitman 2 все было чин-чинарем). Красная пропаганда напоминает грамотную рекламную кампанию, проведенную по всем PR-правилам. Лозунги навевают смутные воспоминания: «Записывайтесь в Красную Армию!», «Наш лидер генерал Татарин следит за тобой!», «Русская водка – рекомендации ведущих психиатров!». Фамилии и внешний вид главных плохих вызывают добрую улыбку. Генерал Татарин больше всего похож на Росомаху из X-Man 2. Полковник Бульба... на типичного мерзкого кэгэбиста, ГОСТ 1976-20. Диктор Татьяна Кемпински, по совместительству секс-символ Красной Армии, – на одну из подружек/врагов агента 007 еще из тех серий, в которых засветился Шон Коннери. А их высказывания... это же просто песня. «Наступает осень, американские рабочие замерзают в своих домах. Но благодаря самоотверженному труду советских инженеров...», «Все они будут расстреляны... после суда, конечно», «Мы освободили вас от тирании загнивающего капитализма...». Цитировать можно бесконечно.

Кто же спасет Америку от красной угрозы? Разумеется, сантехники, братья Крис и Трой Стоуны, до боли похожие на других известных водопроводчиков – Марио. «Сантехник и кардинал – мы спа-



ПОДСКАЗКИ

- Основное оружие Криса Стоуна – гаечный ключ. Именно с его помощью открываются канализационные люки, «войдя» в которые, можно сделать Quick Save.
- Миссия «На тонком льду» кажется вначале слишком сложной. На самом деле все просто. Главное – не упасть в ледяную воду и, прячась за обломками советских вертолетов, добраться до гранатомета. Лечить соратников и собирать отряд можно уже после уничтожения пулеметной вышки.
- Некоторые миссии в игре связаны. Уничтожив дополнительную цель в одной из них, вы существенно облегчаете себе жизнь в другой. Основное задание можно выполнять за второй заход.
- Ключевой параметр Криса Стоуна – харизма. Чем она выше, тем больше бойцов пойдет за вами. Так что не жалейте аптечек, лечите раненых гражданских и старайтесь выполнять все дополнительные задания.

Уличные бои сменяются зачисткой зданий

Поднятие флага, сигнал к окончанию миссии

И соратники, и противники очень эффектно, но очень неэффективно прячутся за ящики и углы зданий

вердикт



Не воспринимайте сюжет игры всерьез, и она обязательно вам понравится



+ Великолепная пародия на антисоветские фильмы 70–80-х годов; отличное графическое исполнение; впечатляющая фоновая музыка; затягивающий гемплей

– Игра слишком короткая

сем Фран... то есть Штаты». Братья приехали чинить канализацию, а тут вторжение. Трой сразу угодил в застенки КГБ, а Крис, схватив верный разводной ключ, ринулся выручать брата и страну. Китч, чистый китч.

Не подумайте, что теперь всю игру вам предстоит, как Марио, прыгать и собирать бонусы. Вас ждет головокружительная карьера руководителя подполья. Во главе мобильных групп повстанцев вы будете захватывать опорные пункты Красной Армии, взрывать мосты и вертолетные площадки, устранять лидеров и, срывая ненавистный кумач, водружать на законное место звездно-полосатый, истрепанный в боях стяг. Игровой процесс затягивает не на шутку. Вид от третьего лица оказывается наиболее правильным, непривычное поначалу управление – идеальным, скудный интерфейс управления бойцами (а в конце игры их у вас будет аж 12) – избыточным, бедный арсенал – достаточным, а сам игровой процесс – просто ураганным. Сколько длился безумный штурм Губернаторского острова? Час, два непрерывного напряжения всех сил и чувств? Всего-то 10 минут! В это просто нельзя поверить!

Все действо сопровождается неземным пением хора венгерского радио (в Hitman 2 был румынский симфонический оркестр, вот дают хитроумные датчане) и бравурной, стилизованной под советские марши в симфонической обработке, музыкой. Визуально же с первого взгляда Freedom Fighters не впечатляют, но когда посмотришь на происходящее в динамике, оценишь, с каким вниманием к деталям воссоздан оккупированный Нью-Йорк, начинаешь понимать, что графика игры очень даже ничего, более чем ничего.

Три вечера, и все окончено. Нью-Йорк освобожден, и бывший водопроводчик по кличке Призрак Свободы, подняв флаг над Губернаторским островом, устало отдыхает, не участвуя в банкете и народных гуляниях. Мало, до обидного мало. Одно радует – последние слова Криса: «Мы победили, но, возможно, скоро Советы вернутся с еще большим числом солдат и более мощным оружием».



Порой имеет смысл стрелять не по врагам, а по машинам, взрывы картинно разбрасывают обороняющихся

Имею LR4004 – готов к приключениям!

Бар – лучшее место для отдыха наемников всех времен и народов

Как горит, как горит! Любо-дорого посмотреть

вердикт

★★★★★

Если вам когда-то давным-давно нравился Xenon 2, то эта игра для вас!

Графика ★★★★★

Звук ★★★★☆

Играбельность ★★★★☆

⊕ Красивая графика; живописный мир; отличный дизайн кораблей и зданий; занимательный сюжет; интересные задания

⊖ Ограничение свободного пространства

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Шторм» + мехадизайн + видео + DirectX 9.0b = **Yager**

Небесная кавалерия

Игорь Комаров

Итак, отдаленное будущее. И как всегда, вокруг нас бушует война. Расклад практически стандартный – есть плохие парни и хорошие. Еще имеются союзники, которых надо защищать, оберегать и, иногда чертыхаясь сквозь зубы, спасать.

Общее впечатление от игры весьма положительное. Первые миссии довольно просты и проходятся за 20 минут. Вы учитесь управлять крафтом и осваиваетесь с миром и врагами. Но будем последовательны.

Yager сделана с учетом и использованием всех возможностей современных графических акселераторов. Великолепная вода, в которой отражается небо, подернута рябью. Вздымающиеся волны, пена прибоя, пальмы, постройки, прячущиеся в каньонах и зарослях, как будто вписанные в ландшафт. Земля выглядит так же симпатично. Модели боевой техники анимированные и детальные. В полете подрабатывают маневровые двигатели, поднимаются и опускаются спойлеры, трансформируются пилоны с оружием. Поражает трепетное отношение авторов к деталям (фонарики в баре, мебель на верандах, мелкие плакаты и постройки – и все это в симуляторе!!!) и потрясающий, один из лучших в компьютерных играх мехадизайн, создатели которого явно вдохновлялись лучшими аниме-образцами.

Правда, порой встречаются модели, обтянутые простенькой грязно-ржавой текстурой. Видимо, авторы хотели таким образом показать изношенность техники. Но это не мешает врагам накручивать вокруг вас петли и бочки и достаточно метко стрелять. Потрясает анимация спецэффектов – дымок из поврежденных двигателей, трещины на остеклении кабины, пламя и взрывы. Обломки, впрочем, падают не так натурально, как, например, в «Шторме», но если не оглядываться на сбитых, то все в порядке.

Авторам Yager присущ здоровый юмор. Так, в тренировочной миссии, когда надо обучиться стрельбе из турели, вашими целями, кроме ящиков и бочек, будут различные предметы домашней утвари – столы, стулья, большой макет коровы и даже потерявшая управление лодка. При этом веселое действо сопровождается пьяными криками соратников по оружию, которые как раз и бросают все это барахло.

Хочется отдельно сказать о видеовставках и видеосвязи. Огромное количество роликов в игре (недаром ведь она выпущена на DVD) создает прекрасную атмосферу. Согласитесь, приятнее чувствовать себя героем фильма, а не читателем безликих брифингов. Именно этого зачастую не хватает отечественным проектам – при великолепных игровом мире и сюжете вживания в этот самый мир порой нет.

ПАСПОРТ

Жанр фантастический летный симулятор
Разработчик Yager Development
Издатель THQ
Web-сайт www.yager-game.com

Yager Development
Yager не только название симулятора, но и «имя» команды разработчиков. Это первый проект молодой немецкой компании и, надо сказать, весьма впечатляющий. Изначально игра вышла на Xbox
Игры нет
Проекты не объявлены
Web-сайт www.yager.de



Если Yager показался вам слишком скучным, попробуйте

«Шторм. Солдаты Неба» **ДПК 48**
«Ил-2. Забытые сражения» **ДПК 52**

Где бы мы ни воевали, везде найдется роборемонтник. Было бы время им воспользоваться

Недолго ему мучиться осталось

ПОДСКАЗКИ

- Все миссии разделены на части. Если вас все-таки убьют, то миссия начнется с checkpoint с полностью отремонтированным крафтом и восстановленным боекомплектом.
- Rail gun не имеет автонаводки. Так что целиться придется как можно аккуратнее.
- Много ценных информационных сообщений передаются по видеосвязи и дублируются текстовой строкой внизу экрана. Но, поскольку читать во время боя неудобно, лучше внимательно прислушиваться к тому, что говорят боевые товарищи или союзники.
- Не стоит слепо верить автоприцелу, иногда он подводит в самый ответственный момент. Исправить это невозможно. Необходимо просто знать и помнить.

С помощью видеосвязи в игре передаются сообщения с базы, а также от остальных пилотов. Эти вставочки превращают просто голоса в почти живых персонажей со своими особенностями и, главное, – портретами. Интересный ход, если учесть, что, как уже говорилось, юмор не чужд разработчикам, и персонажи ведут себя вполне по-человечески: смеются, ругаются и вообще выражают свои эмоции прямо у вас на экране.

В плане звукового сопровождения у Yager все отлично. Конечно, игра бы получила дополнительные очки при грамотной русификации, которая позволила бы в полной мере оценить накал словесных перепалок в пылу сражения. Но в целом и так все понятно. Отдельно хочется сказать о фоновом звуке – он динамично изменяется в зависимости от обстановки и в то же время не давит на уши. В бою его почти не слышно: не потому что он тихий, а просто не мешает. Хотя в нем и нет ничего совсем уж революционно-сногсшибательного.

На геймплее хотелось бы немного остановиться. Понятие «игровой процесс», по сути, достаточно объемно. Это и интерес к игре/жанру, и то, насколько такой интерес живет у игрока, и управление, и сложность миссий – в общем, много различных факторов. Как уже говорилось, отлично оформленная в видеовставках сюжетная линия лишь добавляет интереса к игре, а захватывающий сюжет и разнообразие игровых заданий заставляют игрока сидеть за монитором неотрывно сутки напролет. Но вот, например, управление, честно говоря, подкачало. Мало того, что в Yager очень неудобна настройка – невозможно, скажем, использовать одновременно два манипулятора, – так еще и процесс переназначения клавиш нетривиален. Даже игровой гуру может наткнуться на непреодолимое нежелание симулятора переназначать какую-либо функцию. Крафт летает в двух режимах – как самолет и как ховер. Переключение полетной модели происходит в любой момент по нажатии на пробел или же автоматически после столкновения. И если в режиме самолета все более-менее привычно и понятно, то, например, в ховер-режиме могут возникнуть вопросы – невозможно управлять высотой, изменяя тангаж. Также при переключении полетной модели ось крена начинает управлять стрейфом, а управление креном вообще исчезает. Все это вызывает некоторый дискомфорт. Впрочем, если оставить в покое джойстик и перейти на геймпад или мышь, все становится на свои места.

Дизайн миссий интересен и местами необычен. Очевидно, что авторы в курсе – повторяющиеся, похожие, как братья-близнецы, задания не придают игре шарма. Поэтому в Yager все сделано по принципу «Лучше меньше, да лучше». Миссий в целом немного – около 20. Но разнообразие основных и дополнительных заданий не дает скучать. Вас ждут коварные враги, которые хоть и не блещут AI, но зато метко стреляют и активно маневрируют. Впереди захватывающие атаки баз и отражения налетов истребителей противника, поисковые и разведывательные миссии, ругань командиров и благодарность товарищей. Добро пожаловать в «Небесную кавалерию».



В Свободной Зоне и развлечения свободные. Стрельба по летающей мебели из зенитки

С чувством юмора у разработчиков все в полнейшем порядке – можете не беспокоиться

И все-таки вид «из кабины» не впечатляет

Если вам не нравятся автомобили марки Mercedes-Benz или машины вообще, поиграйте в
Midnight Club II **ДПК 57**
MotoGP 2 **ДПК 55**

600-й

Янош Грищенко

Пока Electronic Arts бодро строгает новую Need For Speed: Underground, дабы прикрыть срам Motor City и Hot Pursuit 2, конкуренты проталкивают в свободный дверной проем собственные проекты. Быстрее всех оказалась немецкая компания Synetic. Почитатели автомобильных симуляторов могут разминаться – их счастье только что прибыло.

Признаемся сразу, играть в Mercedes-Benz World Racing более чем интересно. Мало того, что число машин вышеупомянутой марки (все лицензированы, конечно) неприлично большое, так еще и количество разнообразнейших трасс готово добить вас окончательно – вот она, радость-то. Многие пейзажи просто созданы для того, чтобы, глядя на них, медитировать, а не проноситься на максимально возможной скорости. И при этом – никакого пафоса. Все достаточно скромно и аккуратно. Хорошие модели машин соседствуют со спрайтовыми (о, ужас!) деревьями и прохожими. Но их абсолютная плоскость совершенно незаметна. Построение дорог настолько грамотное, что возникает желание словить разработчиков... и от всей души поблагодарить. Над каждым поворотом дизайнеры ломали голову, чтобы в итоге трасса была интуитивно понятна изголодавшемуся игроку с первого же заезда.

Выиграть у местной банды AI довольно сложно. Искусственный интеллект цепко хватается за вашу машину и совершенно не желает отставать. Но как бы там ни было, а электронные водители все же натурально ошибаются! Их заносит, они могут царапать кузов об ограждение или вылететь на повороте с трассы, даже если этот самый поворот в прошлый раз они проехали без особых проблем... А вот на прямых участках догнать обнаглевший автомобиль соперника – занятие довольно сложное. В основном, обскакать AI получается только на виражах. Зато как!

Физика в игре очень твердо стоит на ногах. Асфальт, грязь, песок, трава – все это самым честным образом влияет на поведение машины. Автомобиль правдоподобно заносит, на скорости управляемость становится хуже и т. д. Скрежетать зубами вынуждает только невменяемая система повреждений. Машины бьются очень неохотно, стеклянные части «разнести» вообще нельзя, а смехотворные технические проблемы начинаются лишь после того, как вы повредили машину больше чем на сорок процентов. А это, поверьте, сделать достаточно сложно.

В итоге Synetic доказала, что давно распластанная на асфальте тушка сериала Test Drive – еще не повод для того, чтобы забиться в дальний угол жанра автомобильных симуляторов и, жалобно скуля, наблюдать оттуда за трюками Electronic Arts. Игра, конечно же, удалась.

P. S. За время написания статьи обозреватель проехал на машинах Mercedes-Benz 743 километра...

ПАСПОРТ

Жанр гоночный симулятор
Разработчик Synetic
Издатель TDK Mediactive
Web-сайт www.mercedes-benz.de/worldracing

Synetic
Все игры этой компании связаны только с автомобилями. В наших краях Synetic известна еще одним симулятором, который носит название Mercedes-Benz Truck Racing.
Игры N.I.C.E, N.I.C.E 2, Mercedes-Benz Truck Racing
Проекты не объявлены
Web-сайт www.synetic.de

ВЕРДИКТ



Очень хорошая игра с маленькими недостатками. Играть стоит обязательно



Графика ★★★★☆
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★☆

+ Приятная графика; отличный дизайн трасс; неплохой AI; большая продолжительность игры

– Непринципиальные различия в технических характеристиках машин; неудачная система повреждений

СТАТИСТИКА

127 автомобилей Mercedes-Benz
117 трасс
48 миссий
16 чемпионатов

Раритетных автомобилей в игре достаточно много

ФОРМУЛА ИГРЫ

Need For Speed: Porsche Unleashed – Porsche + Mercedes = **Mercedes-Benz World Racing**

Mr. Zhang – великий изготовитель роботов. Мой персональный любимец – киберпсихоаналитик Robo-Freud

В подготовке к деятельности на посту «рулевого» космической колонии вам помогут

Startopia ДПК 33
Dungeon Keeper 2 ДПК 9



вердикт

★★★★☆

Я бы поставил «пятерку», но симсоненавистники меня не поймут

Графика ★★★★☆
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★☆



Грег – Бабетте: «Может, потанцуем?»

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Startopia + The Sims) + юмор = **Space Colony**

Все начинается с малого. Площадка для посадки шаттлов. Командный центр. Парочка биокуполов

\+ Разнообразие режимов игры; прикольные персонажи; остроумные миссии; отличная музыка; удобный интерфейс

– 2D-графика

Симсы в космосе

Александр Птица

За что я люблю британских разработчиков?! Да за то, что они меньше, чем заокеанские коллеги, подвержены болезни клоноизготовления и самокопирования. Казалось бы, после успеха Stronghold лондонских «Светлячков» жадные до денег издатели будут до скончания века заставлять строить средневековые замки, крепости, бастионы, башни. Но не таковы истинные создатели миров. Их взгляд направлен далеко в небо, ибо они вознамерились изваять нечто вроде «Симсов» в sci-fi-сеттинге, дополнить это серьезной системой микроменеджмента и моделированием взаимоотношений в не очень большом, но чересчур разношерстном коллективе обитателей затерянной в глубинах космоса колонии землян.

Как и во всякой уважающей себя игре со стратегическим уклоном, здесь вам предложат попробовать свои силы в нескольких сценариях (объединенных под вывеской Galaxy Mode), порезвиться в «песочнице» (Sandbox), изваять самостоятельно пару-тройку карт и сценариев с помощью встроенных редакторов и, наконец, взяться за самое сложное и интересное дело – основную кампанию.

Главную роль в ее сюжете играет Венус Джонс, в свои 23 года уже зарекомендовавшая себя как опытный и квалифицированный сотрудник. Однако президент корпорации, в которой она имеет честь служить, некто мистер Уотерхауз (никакого отношения к многоуважаемой PriceWaterhouseCoopers не имеющий), не желает отпускать ее на заслуженный отдых, пока барышня не выполнит его последнего задания. Если бы Венус знала, что приказ шефа в конечном итоге выльется в 24 миссии, а ее компаньонами станут личности одна другой «страньше и страньше», то, возможно, она и не взвалила бы на свои хрупкие плечи такой серьезный груз.

Но деваться некуда. Вот и приходится поддерживать моральный дух коллектива и делать своих колоритных подчиненных счастливее всеми возможными способами – от обычного удовлетворения естественных потребностей в еде, отдыхе и гигиене до формирования правильных взаимоотношений в малой социальной группе. Это более чем важно, ибо уровень счастья напрямую влияет на производительность труда колонистов. Вы спросите, где же битвы с инопланетными захватчиками? Не беспокойтесь, алиенсов хватит и на вашу долю, но лучше будет, если заботу об охране колонии вы поручите роботам, чтобы люди не отвлекались на такие «мелочи». Да и не это здесь главное. Впрочем, уже в Stronghold было заметно, что люди в FireFly работают миролюбивые и тяготеющие больше к созиданию и обороне, чем к нападению.

Но не вздумайте прийти к мысли, что игра «детская» и простенькая. Отнюдь! За камуфляжем из улыбок, приколов, смешных реплик скрывается глубоко и очень детально проработанная игровая механика. Нет, не зря пьянчужка Тэмми как-то отреагировала на одно из моих не совсем грамотных действий мудрой фразой «Шел бы ты парень домой играть в Stronghold!».

На базе все спокойно. «Щастье» на должном уровне!



ПАСПОРТ

Жанр экономический/социальный симулятор
Разработчик FireFly Studios
Издатель Gathering/Take 2
Web-сайт www.spacecolonygame.co.uk

FireFly Studios

Команда заслуженных строителей замков и крепостей FireFly Studios была сформирована в Британии в августе 1999 г. выходцами из известного коллектива Impression Games, ответственного, в частности, за такие сериальные хиты прошлого, как Caesar и Lord of Realms
Игры Stronghold, Stronghold: Crusade
Проекты не объявлены
Web-сайт www.fireflyworlds.com



Это не типографский сбой, это наступает на Мир Лордов бесцветность

СТАТИСТИКА

325 заклинаний
50 грн
20 артефактов
5 кампаний
3 CD–диска
2,6 GB

А синтетские героини тоже ничего... Хотя я предпочитаю синих

ПАСПОРТ

Жанр RPG/trading card game
Разработчик Nival Interactive
Издатель «1С»
Web-сайт www.etherlords.com

Nival Interactive
Пожалуй, самая сильная на сегодня российская игровая студия. Ни один проект компании не прошел незамеченным отечественными игроками. А еще Nival делает лучшие в СНГ локализации.
Игры «Аллоды», «Аллоды II», «Проклятые Земли», «Демиурги», «Блицкриг», «Операция Silent Storm»
Проекты необъявленная игра для PlayStation 2
Web-сайт www.nival.ru



вердикт

★★★★☆

«Двойка» в названии преждевременна, это скорее качественный add-on, чем сиквел

Графика ★★★★☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★☆



\+ Новые заклинания; новые артефакты; master-сервер; некоторые упрощения по сравнению с первой частью

– Отсутствие свободы выбора; игра несколько однообразна; баланс далеко не идеален; крайне неудобная камера; ошибки в работе master-сервера

Песня эфира

Олег Данилов

Какую бы рецензию на «Демиургов II» я ни написал, от критики все равно не уйти. Поругаю – град гнилых помидоров достанется от фанатов игры, похвалю – тухлыми яйцами забросают геймеры, разочаровавшиеся в новом проекте Nival. Единственный путь к спасению – беспристрастная констатация фактов.

Итак, «Демиурги II» – вторая часть полюбившейся игрокам стратегии с элементами trading card game, разрабатывавшаяся с учетом пожеланий самих геймеров. Для тех, кто два года назад проспал выход первой серии, напомню, что основу «Демиургов» составляют дуэли двух магов, которые по очереди творят заклинания, вызывают существ, накладывают на них и противника чары и т. д. Задача – «убить» мага противника, обнулив его хитпоинты. Собственно, это – упрощенная Magic: The Gathering.

В «Демиургах II» авторы решили усилить прежде всего дуэльную часть, в результате чего стратегия «выродилась» или, если хотите, «трансформировалась» в ролевую игру. У нас отняли замок и все связанные с ним заботы, исчезли глобальные заклинания, уступив место алтарям, создающим зоны локальных чар. Более того, приключенческая часть превратилась в череду дуэлей, сдобренную прокачкой героя и составлением идеальной колоды. От былого призрака свободы не осталось даже воспоминания, по сути, путешествие по глобальной карте идет по заранее заданному маршруту, порой даже просто по коридору из скал, рек и лесов. Даже карты для редактирования колоды нам очень часто выдаются насильно, так что и здесь об особой фантазии при составлении набора заклинаний и разнообразии тактик мечтать нечего. Честно говоря, многовариантная стратегия первой части «Демиургов» импонировала мне больше. Зато теперь в игре есть четкий, внятно излагаемый сюжет (хотя, конечно, несколько детский) и один герой на кампанию, переходящий из миссии в миссию со всеми заклинаниями и артефактами. Всего кампаний пять, но пройти все за один раз не получится, потому что, выбрав расу в самом начале, вы одновременно отдаете предпочтение и расе для второй кампании. Ну а третья, финальная, общая для двух веток.

Разобравшись со стратегической, т. е. ролевой, частью, перейдем к дуэльной. Здесь, как и положено, в продолжении произошли некоторые пертурбации. Возросло количество заклинаний, некоторые старые были усилены или ослаблены, появилась даже новая раса. В целом, увеличение количества карт пошло игре только на пользу, хотя баланс, еще в «Демиургах» далекий от совершенства, полетел в тартарары. Новая раса – Бесцветные – оказалась слишком сильной, сражаться с ней тяжело практически всем. Почти бессмертные, не подверженные обычным чарам существа имеют слишком много дополнительных возможностей, при этом «стоят» не так уж и много. Впрочем, существуют и специальные заклинания для борьбы с ними,



Кто там на белом саблезубе? Неужто сама Диаманда?



Опять бесцветные! Причем с обеих сторон!

Слава Магеллана нам не грозит, но немного поплавать дадут

ВАЖНЫЙ САЙТ

forum.nival.com/forumdisplay.php?forumid=4 – официальный русский форум по проектам Nival. Особое внимание обратите на обсуждаемые игроками колоды.

но их эффективность порой оставляет желать лучшего. Кроме того, лично мне не понравилось, как в «Демиургах II» обошлись с «синими» Кинетами. Мои бывшие фавориты существенно ослаблены, и количество дополнительных заклинаний у них невелико. Впрочем, стоит ожидать в ближайшем будущем патча, улучшающего баланс.

А он ой как нужен. Если в однопользовательской части, которая, несмотря на сюжет, вышла достаточно скучной, на огрехи баланса можно закрыть глаза, то в многопользовательской, увы, нет. Общеизвестно, что AI в trading card game пасует: слишком много вариантов, слишком велик фактор случайности. Конечно, разработчики с помощью различных читерских приемов попытались сделать из компьютера адекватного противника, но не очень удачно: кампании проходятся без особых проблем. И тут наступает черед мультиплеера. Однако с ним не все так хорошо, как хотелось бы.

Введенный в «Демиургах II» мастер-сервер, на котором теперь доступны как обычные дуэли, так и sealed или draft-партии («Вслепую» и «Круглый стол»), действительно классная штука. Здесь можно найти противников равных по силе, считается глобальный рейтинг игрока, есть чат и т. д. К сожалению, в течение нескольких недель после начала продаж игры мастер-сервер работал на редкость нестабильно, обрывая соединения, а то и вообще не позволяя начать партию. Как следствие – сейчас на нем играют считаные маги. Опять-таки необходим патч.

В графике «Демиурги II» недалеко ушли от оригинальной игры. То есть внешний вид приключенческой и дуэльной частей сегодня не вызывает слез восторга: неплохая, хотя несколько устаревшая, графика и на удивление неудобная камера. Примерно то же можно сказать о музыкальном сопровождении – аккуратненько, ненавязчиво, да как-то очень безлико.

Собственно, основные факты я изложил. Особо не похвалил, но и не поругал. «Демиурги II» – хорошая игра, увы, не гениальная: после первой части мы ожидали большего. Это твердая «четверка», а никак не «Выбор редакции».

СЛЕНГ

Сленг «Демиургов» напрямую происходит от сленга Magic: The Gathering (M:TG), хотя имеет и свои особенности.

Безкричевая дека – колода, не содержащая созданий. В широком смысле – колода, в которой создания играют лишь незначительную роль и редко используются.

Блокер (от англ. blocker) – существо, стоящее в блоке и отбивающее атаки созданий противника.

Дека (от англ. deck) – игровая колода, набор заклинаний. В «Демиургах» вместе с артефактами и способностями героя.

Дискард (от англ. discard) – сброс карт с руки противника. **Дискардный контроль** – контроль–колода, выигрывающая благодаря дискарду.

Директ (от англ. direct) – заклинание, наносящее прямой урон герою или созданию противника (например, комета).

Диспел (от англ. dispell) – снять, уничтожить заклинание.

Драфт (от англ. draft) – формат игры на master–сервере, в русской версии называется «круглый стол», аналогичен draft в M:TG.

ЕД – (ED от англ. Ether Destroy) – синтетская стратегия, основанная на использовании заклинаний, уничтожающих эфирные каналы противника.

Контроль – стратегия, основанная на постепенном захвате контроля над игрой с последующим неспешным «убиением» противника.

Комба – сочетание нескольких заклинаний, дающее мощный (нередко смертельный) эффект. **Комбо-деки** – колоды, использующие подобные сочетания.

Крича (от англ. creature) – существо.

Раш (от англ. rush) – стратегия, базирующаяся на быстром уничтожении противника своими существами.

Сайд, сайдборд (от англ. sideboard) – заклинания, не вошедшие в активную колоду. Однако их можно туда положить перед следующей дуэлью в матче.

Силид, силед, силит, силд (от англ. sealed) – формат игры на master–сервере, в русской версии называется «вслепую», практически аналогичен sealed в M:TG.

Топ-дек (от англ. top deck) – карты, которые приходят с самого верха колоды. **Вывести на топ-дек** – очистить всю руку противника. **Топ-декнуть** – получить в очередной ход нужную карту (комбинацию) из колоды. **Держать на топ-деке** – заставлять противника играть картами сразу после получения, без хранения их между ходами.



Бесцветные твари вперемешку с драконами... Бедный, бедный хаот

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Magic: The Gathering + Heroes of Might and Magic)/«Демиурги» = **«Демиурги II»**

Если вы не готовы к «Демиургам II», попробуйте

Disciples II: Dark Prophecy **ДПК 40**

Magic: the Gathering Online **ДПК 46**

Загадочная штука на заднем плане – собственно Halo

Дискотека? Направо по коридору

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Bungie/Gearbox Software
Издатель Microsoft
Web-сайт halo.bungie.net

Bungie
Компания явно неравнодушна к «макинтошам», а также просто обожает затягивать разработку игр и переносить дату релиза на совершенно невразумительные сроки.
Игры Myth: The Fallen Lords, Myth II: Soulblighter, Oni
Проекты Halo 2
Web-сайт www.bungie.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Unreal + джип) × Xbox = **Halo**

вердикт

★★★★☆
Просто хороший шутер, не более того

Графика ★★★★☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★★☆



⊕ Приятная графика; очень хороший искусственный интеллект

⊖ Явно завышенные системные требования; однообразие уровней под конец игры...

Свет далекой звезды

Сергей Светличный

Halo напоминает иллюстрацию к разделу школьного учебника по астрономии, где рассказывается о далеких, давно погасших звездах, свет которых мы видим до сих пор.

На консоли Xbox Halo уже давно пройден всеми вдоль и поперек, получил все мыслимые и немыслимые награды и премии, тамошний игровой люд с нетерпением ждет вторую часть, забросив первую на самую дальнюю полку. А мы только сейчас, спустя целых два года после релиза, наконец получили компьютерную версию. К сожалению, два года – слишком долгий срок, и за это время из звезды первой величины Halo превратилась в еле заметную искорку на фоне Млечного Пути компьютерных шутеров.

В далеком будущем человечество ведет галактическую войну против безжалостной инопланетной расы Covenant. Эти самые ковенанты настолько сволочные создания, что уничтожают человечество целыми планетами и вот-вот доберутся до Земли. И в сей судьбоносный момент один из наших кораблей, удирая от ковенантского флота, попадает к черту на кулички – в систему некоего газового гиганта, где между ним и Луной крутится громадное кольцо под названием Halo... Это, собственно, была завязка, а теперь начинается игра, и дальнейший сюжет стараниями главного героя фактически сводится к убийству грозных ковенантов батальонами и полками. Честно говоря, видали мы истории и похлеще, в том числе и в шутерах, так что по какой причине целых два года игроки на Xbox рассказывали нам о великолепном сюжете Halo, затыкающем за пояс все, что когда-либо выходило на ПК, немного непонятно.

Графика в игре очень приятная, но по нынешним меркам уже довольно простенькая, к тому же временами ее «мультяшность» становится слишком сильной и неприятно бросается в глаза (в частности, в закрытых помещениях инопланетных баз, покрашенных во все оттенки фиолетового). Обещанных открытых пространств, по сути, нет, если не считать таковыми немногочисленные узкие ущелья а-ля Unreal (первый, не второй). Модели противников сейчас смотрятся слегка устаревшими – впрочем, использованное рельефное текстурирование отчасти скрадывает этот недостаток. В общем и целом, графика не представляет из себя ничего сверхъестественного – и почему

Мы собственной персоной. И нас не остановить

Экие эти ковенанты красавцы, хотя и малополигональные

Если вам не понравилась Halo, поиграйте лучше в

Max Payne 2 **вышла 15 октября**
TRON 2.0 **ДПК 58**

она очень сильно тормозит практически на всех компьютерах, остается загадкой. Во всяком случае, Halo – первая игра за очень долгое время, которую мне пришлось проходить в разрешении 800 × 600 (и то, даже в таком варианте производительность на глаз не превышала 30 кадров в секунду, в боях опускаясь до 10, а то и ниже). Судя по всему, это – «заслуга» Gearbox Software, ответственных за портирование игры на ПК.

Кстати, о портировании. Кроме быстродействия, все остальное никаких особых нареканий не вызывает – за исключением разве что системы сохранения «по чекпойнтам», перекочевавшей к нам с Xbox без изменений. В принципе, ничего страшного в ней нет – контрольные точки расставлены грамотно и в достаточных количествах, однако сам факт невозможности сохранить игру вручную наверняка вызовет у компьютерного геймера острое ощущение неполноценности бытия.

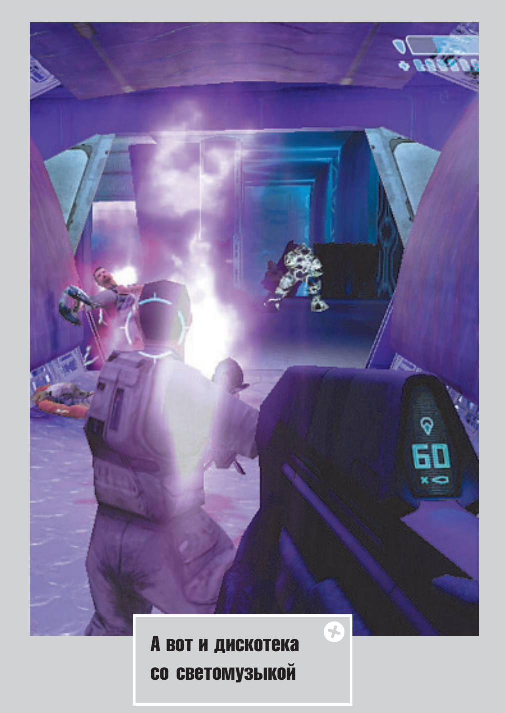
Из особо порадовавшего обязательно следует упомянуть две вещи: во-первых, джип, и во-вторых, искусственный интеллект. Начнем с джипа. Периодически игроку позволяется «порулить» – вначале местным аналогом хамвея, а со временем техникой и потяжелее. Надо сказать, что более детальной проработки транспортного средства я в других шутерах еще не встречал. Вы будете смеяться, но здесь даже есть некое подобие физической модели, причем не самой примитивной. Внешне процесс управления джипом выглядит также весьма впечатляюще – работающие подвески, камушки из-под колес... а уж поведение пулеметчика, стоящего в кузове, – это просто нечто, его надо видеть. Он приседает на ухабах, хватается за скобу на резких поворотах, орет от восторга, когда джип на полной скорости подскакивает на неровностях дороги... Высший класс.

Теперь второе. Искусственный интеллект. Местный AI не является чем-то из ряда вон выходящим, но зато он ни разу за все время не допустил ни одного сколько-нибудь серьезного промаха – как по мне, это даже важнее, чем характерные для практически всех шутеров редкие проблески «гениальности» на фоне исключительного тугоумия в подавляющем большинстве случаев. Игру стоит пройти ради одних только реплик монстров и дружественных NPC. Так, напарник может похвалить за меткий выстрел из снайперской винтовки («great shot!»), а противник, на глазах которого вы вырезали толпу его приятелей, – удрать прочь с воплями «He's unstoppable!». Причем лексикон как друзей, так и врагов, достаточно обширен: фразы повторяются довольно редко, более того, некоторые из них я вообще слышал один раз за всю игру.

И напоследок вернемся к недостаткам, точнее, к одному, но зато самому главному – дизайну уровней. Если первую половину игры Halo выглядит просто здорово, то под конец перед нами расстилаются сплошные коридоры, перемежающиеся клонированными залами. Что тому виной, непонятно: то ли разработчика поджимали сроки, то ли бюджет исчерпывался, но факт остается фактом – под конец Halo выглядит явно слабее, чем вначале.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО

Изначально Halo разрабатывалась для ПК, но Microsoft смогла уговорить Bungie выпустить игру на Xbox



А вот и дискотека со светомузыкой



Спекаб «Терминатор» в действии – красного монстра атакуют его же бывшие товарищи

К сожалению, спилить циркуляркой статую грифона не удастся

вердикт

★★★★★

Отличный шутер с уклоном в мультиплеер, хотя и одиночная часть весьма оригинальна

Графика ★★★★☆

Звук ★★★★☆

Играбельность ★★★★★

⊕ Очень динамичный геймплей; много интересных находок в, казалось бы, классическом жанре

⊖ Поначалу игра может показаться слишком сложной

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик GSC Game World
Издатель «Руссобит-М»
Web-сайт www.firestarter-game.com

GSC Game World
Отечественное «наше все», а по совместительству – крупнейший игровой разработчик в Европе. Жанровые предпочтения: стратегии реального времени и шутеры
Игры «Казаки: Европейские войны», Venom: Codename Outbreak, «Завоевание Америки», HoverAce
Проекты S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost, «Казаки 2: Наполеоновские войны» и другие
Web-сайт gsc-game.com

Горячий старт

Сергей Светличный

FireStarter – второй шутер от киевский компании GSC Game World. Первым, напомню, был Venom: Codename Outbreak. Но поскольку над FireStarter работала другая команда, то и общего у этих двух игр нет ничего, если не считать модели главного героя, являющейся практически точной копией безымянного солдата из вступительного видео к Venom.

На этом лирическое отступление можно считать законченным, и пора переходить к детальному рассмотрению FireStarter. В очередной и теперь уже последний раз напомню сюжет. Игрок заходит в автомат виртуальной реальности и попадает в ловушку: «свихнувшаяся» система не отпускает его в настоящий мир, и теперь, чтобы освободиться, ему (т. е. вам) придется пройти всю игру. Как видим, сюжет не блещет оригинальностью, но в таких играх он совершенно необязателен – если бы у FireStarter вообще не было никакой предыстории, игрок ничего не потерял бы.

Перед входом в виртуальные сражения необходимо выбрать свой персонаж – всего доступно 6 различных бойцов, отличающихся друг от друга массой параметров, от обычных скорости передвижения и количества здоровья и до предпочтительных видов оружия и набора начальных способностей. Что такое способности? Это одна из вещей, отличающих FireStarter от прочих fast-paced-шутеров. Здесь есть множество самых разных спецспособностей, называемых «спекабами»: ваш персонаж получает их по ходу игры и при правильном применении они способны очень сильно изменить весь геймплей.

В общем и целом игровой процесс выглядит примерно следующим образом. Вы оказываетесь на закрытой арене и должны продержаться в течение нескольких минут, выполняя определенные задания, – подбор артефактов и оружия и, конечно же, отстрел монстров (а один раз в несколько арен – и боссов).

На первых аренах, когда ваш боец еще «зеленый» и неопытный, а вы считаете FireStarter клоном Quake III. Arena и соответственно сражаетесь с монстрами, игра может показаться чересчур тяжелой даже на низких уровнях сложности. Однако с накоплением очков опыта (выдаются за каждого убитого монстра) и «прокачкой» персонажа, улучшением основных характеристик, получением новых уровней и способностей игра преображается. Даже самые первые спекабы вроде Terminator (применив этот спекаб против любого монстра, вы объявляете его «врагом № 1» для всех остальных тварей на уровне, после чего они перестают обращать внимание на вас до тех пор, пока не разберутся со своим бывшим «товарищем») или ускорение (аналог slo-mo, при котором время замедляется, а вы начинаете двигаться быстрее) значительно облегчают прохождение сложных игровых моментов. Со временем же становятся доступны все более «изощренные» спекабы (например, вампиризм, добавляющий вам частичку отнятого у монстров здоровья, или Time-jump, позволяющий вернуться назад во времени на 5 секунд), после чего на FireStarter вряд ли можно будет навесить ярлык «Quake III с монстрами», который готов приклеить ему обычный геймер после первых пяти минут игры.

Отдельно стоит упомянуть о бестиарии, или по-нашему «монстрятнике», FireStarter. Чем вдохновлялись дизайнеры игры, неизвестно, но есть подо-

«Скованные одной цепью»

ФОРМУЛА ИГРЫ

Quake III: Arena + Serious Sam + RPG = **FireStarter**

За подбор души убитого монстра игроку начисляются дополнительные очки

Если FireStarter вам не понравился, то...

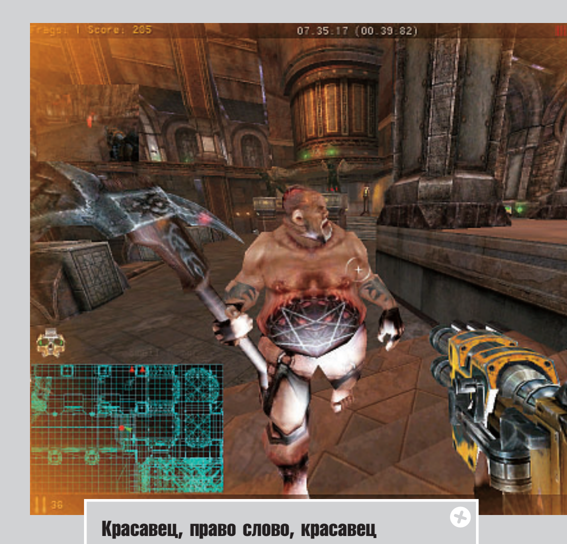
...ждите S.T.A.L.K.E.R: Oblivion Lost

зрение, что чем-то не очень здоровым. Зомби с вживленными в руки гарпунами, которыми он притягивает к себе игрока, гладиатор с головой, воткнутой в живот, гранатометчик с торчащим изо рта оружейным стволом... Каждый противник, будь то робот, демон или зомби (три основных класса здешних монстров), по-своему уникален, и двух похожих тварей в FireStarter найти очень тяжело.

Да, надо же хотя бы пару слов сказать о графике. Она, скажем так, приятная для глаз. Никаких откровений в визуальном плане от FireStarter ждать не стоит – это не «Сталкер», и если бы здесь и были какие-то суперкрасоты, геймер их все равно не успел бы рассмотреть. Но и назвать внешний вид FS «устаревшим» тоже язык не поворачивается – графика на уровне, одним словом. Отдельного упоминания, кстати, достойна «вылизанность» движка: количество кадров в секунду невероятно высоко, встроенный бенчмарк на Athlon XP 1800+, GeForce4 Ti4200 при разрешении 1024 × 768 показывает в среднем больше 100 fps, в самых же жарких сражениях производительность на глаз не опускается ниже 50 fps.

Геймплей в FireStarter получился очень быстрым – легкость управления, высокая динамика игры напомнили всей редакции позабытые уже сетевые сражения в Quake III: Arena. Поначалу, еще на стадии разработки, мы, если честно, переживали за баланс, ведь в этом жанре от него зависит все: ни отличная графика, ни уникальные монстры, ни интересные инновации не смогут спасти игру с плохим балансом. К счастью, разработчики сами прекрасно все понимали, поэтому для тестирования игры и доводки баланса «до ума» были приглашены бойцы знаменитого киевского клана kpd, собаку съевшие на мультиплеерных боях. Результат, как говорится, налицо – никаких сколько-нибудь серьезных претензий к балансу FireStarter у нас не возникло.

Что мы имеем в итоге? Динамичный, жесткий шутер, явно ориентированный на многопользовательские баталии. К сожалению, попробовать мультиплеер нам не удалось, так что подождем первых отзывов игроков об этой части игры.



Красавец, право слово, красавец



Шахтерский поселок. Между прочим, работягам тоже задерживают зарплату

Тот самый портрет дедушки Ленина. Как всегда – «живее всех живых»

ВЕРДИКТ

★★★☆☆

За весьма неприглядной личиной скрывается в сущности неплохая RPG

Графика ★★★☆☆

Звук ★★★☆☆

Играбельность ★★★★☆

+ Свобода действий; возможность решать квесты различными методами; интересные задания; масса оружия, брони и предметов; элементы steam-punk; юмор

– Архаичная графика; отвратительная озвучка и незапоминающаяся музыка; бесполезные компаньоны; несколько однообразная боевая часть

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Arcanum + Lionheart)/загадочную русскую душу = **«Златогорье 2»**

ПАСПОРТ

Жанр ролевая игра
Разработчик Burut CT
Издатель «Руссобит-М»
Web-сайт www.goldenland–rpg.com

Burut

После двух неудачных проектов мы уж решили было поставить на студии Burut жирный крест. Но новая игра явно демонстрирует, что не все так плохо. Потенциал у команды имеется, еще бы амбиций поубавить...

Игры «Златогорье», Kreed
Проекты не объявлены
Web-сайт www.burut.ru

Steam-punk по-русски

Олег Данилов

Скажу сразу, в первое «Златогорье» я не играл. И слава Богу. Зато никаких комплексов при знакомстве со второй частью этой ролевой игры у меня не возникло. Впрочем, особых надежд на новый проект от зарекомендовавшей себя не с лучшей стороны студии Burut я не возлагал, поэтому весьма интересный геймплей и необычный сеттинг «Златогорья 2» стали для меня приятной неожиданностью.

В названии статьи я несколько слукавил. Никакого steam-punk, в классическом понимании этого слова, в «Златогорье» нет. О противостоянии магии и технологий напоминают лишь случайные реплики персонажей, некоторые детали антуража и наличие, наряду с луками и арбалетами, винтовок среди стрелкового оружия. Но именно эти детали создают оригинальную атмосферу игры.

Казалось бы махровое фэнтэзийное псевдосредневековье с положенными ему магией, нечистью, феодалами и разнообразными культами. Но... что делает в фэнтэзийном мире брошенный посреди поля трактор? Каким ветром сюда занесло новенький дирижабль? Почему в банальном подземелье проложена электропроводка и стоят силовые щитки? Кто построил современную типографию в Светлограде? Что делает в кабинете градоначальника, обставленном по советской бюрократической моде (включая огромный канцелярский стол и обязательные кожаные диванчики), портрет Ленина на стене? Откуда здесь электрический маяк, гидроэлектростанция, сталелитейный завод и больница с до боли знакомыми стеклянными шкафами для лекарств и аптечками на стене? Ответов нет, да они и не нужны. Этот мир безумен, но нам нравится такое безумие.

Как водится, главный герой призван спасти мир от надвигающейся угрозы. Драх-Шу из первой части RPG, похоже, жив-здоров и готов к новому вторжению в Златогорье. Увы, этот путь вашему персонажу суждено пройти в одиночку, так как предлагаемые разработчиками напарники годны лишь на то, чтобы бесславно погибнуть в первом же бою. Мой вам совет – посылайте всех потенциальных компаньонов к чертям собачьим еще при первой встрече. А вот всяких полезных штучек для победы над мировым злом создатели припасли немало. Честно говоря, я сбился со счета еще в первой половине игры – 15 базовых материалов, более 1000 предметов из каждого, плюс разнообразные магические модификаторы – мало не покажется. К тому же имеется собственный конструктор зелий и предметов, начинающий работать при развитии навыков *Кузнечное дело* и *Алхимия*.

Собственно ролевая система «Златогорья», подвергшаяся, как мне подсказывают, изрядной переработке, хотя и простая, но весьма гибкая и действенная. Кроме семи первичных характеристик



Братва уже разобралась – можно собирать шмотки

Это вам не хухры-мухры. Император! Хотя министры и у него воруют

Дирижабль, хла. Гмуррский, хла

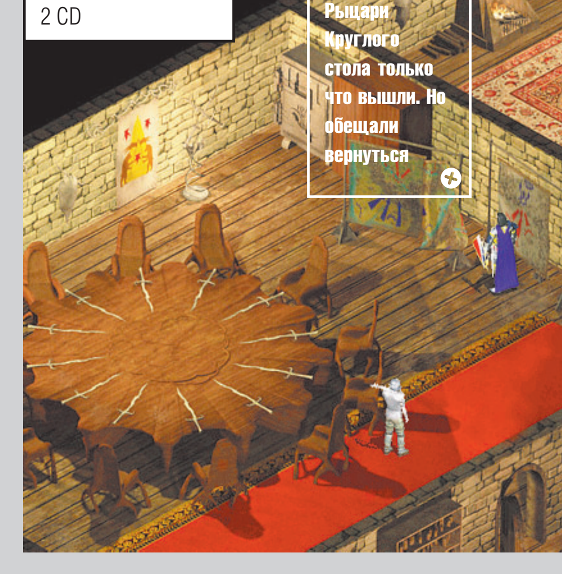
Если вы не любите русские RPG, попробуйте

The Temple of Elemental Evil **ДПК 59**
Lionheart **ДПК 58**

Портовый район Ра-города подозрительно похож на порт Baldur's Gate

СТАТИСТИКА

750 NPC
250 локаций
27 навыков
7 первичных характеристик
2 CD



Рыцари Круглого стола только что вышли. Но обещали вернуться

(почти S.P.E.C.I.A.L., честное слово), имеются 27 навыков, разбитых на три класса – воинские, магические и следопытские. Причем никто не ограничивает вас в возможностях развития персонажа. Хотите – создайте мастера мечника, хотите – мага всех шести школ (между прочим, почти 80 неплохо визуализированных заклинаний). Или, следуя моему примеру, воспитайте лучника-battle-mage. При этом обратите внимание – каждый пятый уровень в мастерстве дает какой-то существенный бонус. Так, развив *Красноречие* до 15 уровня, вы увидите все ветки диалогов и сможете решать практически любые проблемы разговорами. Навык *Следопыт*, изученный до упора, позволит избегать нежелательных встреч во время путешествий по глобальной карте и т. д. и т. п.

Самое запоминающиеся в «Златогорье 2» – это, конечно же, квесты. Заданий, во-первых, много; во-вторых, они разнообразны и интересны; в-третьих, их можно решать в большинстве случаев тремя разными способами, включая и так любимые поклонниками CRPG воспитательные беседы. Некоторые задания просты и необременительны, другие займут несколько дней и порадуют оригинальными сюжетными поворотами. Кроме того, за выполнение определенных побочных квестов вы получаете специальности и дополнительные бонусы. Вообще же заданий в игре не просто много, а очень много, благо, разросшийся мир действительно огромен – три страны, несколько десятков городов и сюжетные локации, так что скучать не придется. К тому же квесты дают не в пример больше опыта, чем охота на монстров.

Боевая система, к сожалению, не может похвастаться разнообразием тактик и приемов. Как правило, все сражения сводятся к банальному «ударил и убежал». Пошаговый режим, конечно, – вещь полезная и любимая массами, но его реализация – просто жалкая пародия на драки в рассматриваемой в этом же номере The Temple of Elemental Evil. Впрочем, особого неприятия они не вызывают.

Зато вызывают графика и звук. В то время как космические корабли бороздят просторы Большого театра, выпускать игру с движком, как две капли воды похожим на древний Infinity (серии Baldurs Gate и Icewind Dale), просто неприлично. Хотя, с другой стороны, вышедший недавно Lionheart сделан с использованием похожей технологии и выглядит ничуть не лучше. Впрочем, это вряд ли комплимент «Златогорью 2». Музыка и озвучка также подкачали – особенно «голоса профессиональных программистов», которыми говорят важные персонажи игры.

Что мы имеем в «сухом остатке»? Неплохую игру с устаревшей графикой и некоторыми недоработками. Если вас это не пугает – добро пожаловать в мир русского steam-punk.



Обратите внимание на четыре матраса, лежащих на земле, – на них, очевидно, почивают пришельцы в свободное от захвата планеты время

UFO И ЖИЗНЬ

Первая летающая тарелка была разработана в Канаде в 1952 г. под кодовым названием «Проект Y». Однако она так и не поднялась в воздух и сейчас находится в аэрокосмическом музее.

Чилийский город Майпо Риверз был официально объявлен зоной НЛО–туризма

вердикт

★★★☆☆

Неудачная попытка повторить успех Mythos Games, но все-таки неплохая игра

Графика ★★★☆☆

Звук ★★★★☆

Играбельность ★★★☆☆

+ Она похожа на легендарную игру X-COM от братьев Голлоп

– Просто похожа, не более



Если UFO: Aftermath вам не понравилась, попробуйте

Laser Squad Nemesis ДПК 48
Silent Storm ДПК 58

Именно так выглядят, по мнению разработчиков, подземные базы инопланетян. Жуть

ФОРМУЛА ИГРЫ

(X-COM + Laser Squad Nemesis)/ кривые руки = **UFO: Aftermath**

Copywrong

Сергей Галёнкин

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО

В Laser Squad Nemesis недавно появилась раса Grays, которые в точности похожи на знаменитых «маленьких зеленых человечков»



Полная копия того самого экрана из X-COM, но только в 3D. На игровом процессе это никак не сказалось

ПАСПОРТ

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Altar Interactive
Издатель Cenega
Web-сайт www.ufo–aftermath.com

Altar Interactive
Новички, известные только одной головоломкой и одной неплохой стратегией, замахнулись на самое святое для каждого поклонника тактических стратегий
Игры The Fillet, Original War
Проекты не объявлены
Web-сайт www.altarinteractive.com

2001 год стал тяжелым испытанием для всех поклонников пошаговых стратегий. Крупные издатели игр вдруг дружно решили, что среднестатистический потребитель продукции предпочитает всем другим развлечениям примитивные Sims и им подобные. Джуллиан Голлоп теряет права на разработку революционной Dreamland Chronicles. Закрывается последний сервер em@il X-COM.

И тут, как чертики из табакерки, выскочили чешские разработчики из Altar Interactive. Они заявили ошарашенному миру, что получили все права на Dreamland Chronicles из рук Titus Interactive и благословение от самих братьев Голлоп. Вместе с тем, Titus категорически отрицала всякую связь с чехами, а поднятый по тревоге в ICQ Джулз заявил, что впервые слышит как о реанимации Dreamland, так и об Altar Interactive.

Вся эта шумиха в итоге оказалась удачным PR-ходом маленькой компании. На самом деле UFO: Aftermath разрабатывался, что называется, с нуля и потому не может похвастаться ни графикой Dreamland, ни ее способностью к обсчету реальной физики. Низкий бюджет чувствуется буквально во всем – даже во вступительном ролике в главных ролях снимались сами разработчики.

В целом, в игре не наблюдается ни одной свежей идеи. Все, что вы увидите в Aftermath, было под покровом ночи украдено разработчиками из других удачных стратегий, преимущественно из разработок Джуллиана Голлопа. Начнем, к примеру, со стратегического экрана. Знакомая по предыдущим частям игры карта с вращающейся планетой выглядит, разумеется, лучше, чем шесть лет назад, но все-таки недостаточно хорошо для конца 2003 года. Как и в сериале X-COM, на ней мы имеем возможность перехватывать НЛО и отправлять отряды на миссии по зачистке территорий или добыче артефактов.

Формированием отрядов мы занимаемся самостоятельно из тех новобранцев, которых нам раз в несколько дней присылает командование. Как и сами-знаете-где, в UFO они обладают рядом параметров, подлежащих прокачке на поле боя либо в тренировочном зале. К сожалению, список доступных тренировок весьма ограничен и проходить их дважды категорически запрещено. Так что уже через несколько часов игры вы получите команду бойцов, каждый из которых и швец, и жнец, и на дуде игрец.

Также мы имеем возможность проводить исследования и разрабатывать новые виды вооружения на основе инопланетных технологий. Честно говоря, этот момент реализован даже проще, чем в оригинале, что не делает его интереснее. Хотя надо признать, что глобальный режим у Altar вышел очень хорошо, и если бы вся игра была реализована на таком же уровне, то вполне могла бы получить «Выбор редакции».

Однако благоприятную картину портят неуклюже реализованные тактические поединки – соль стратегий, именно то, за что мы любим этот жанр. Разумеется, сложно было бы ожидать от чешских разработчиков какого-либо проявления самостоятельности, потому и эту часть они один в один списали из другой игры Голлопов – Laser Squad Nemesis. В этот раз, впрочем, идеального клонирования не вышло – изначально пошаговая система LSN никоим образом не была предназначена для совмещения с реальным временем. В итоге вместо стратегии мы получили суматошный Diablo с паузой на шесть персонажей – чистой воды издевательство над поклонниками.

Разумеется, вы можете уделить свое время UFO: Aftermath и даже получить от нее удовольствие, однако стоит ли она того, учитывая недавний выход Silent Storm? Пожалуй, нет.



Подпишись и выигрывай!

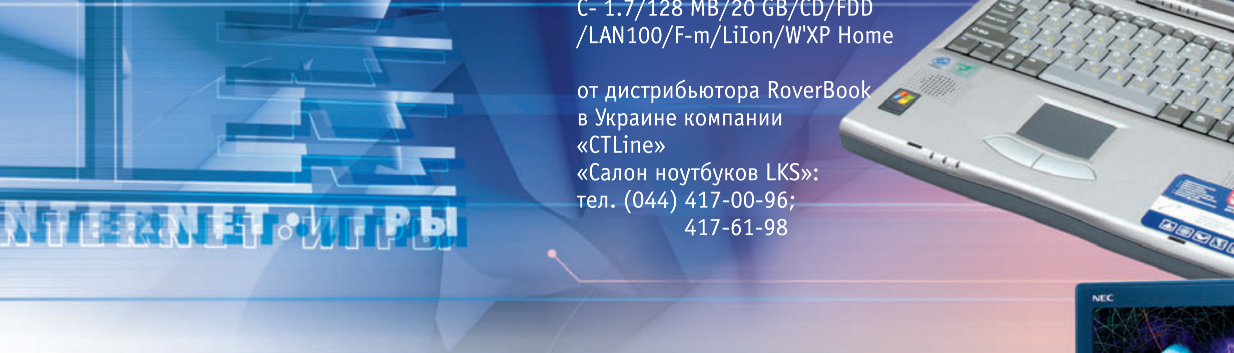


Ноутбук
RoverBook Voyager B415



C- 1.7/128 MB/20 GB/CD/FDD
/LAN100/F-m/LiIon/W'XP Home

от дистрибьютора RoverBook
в Украине компании
«CTLine»
«Салон ноутбуков LKS»:
тел. (044) 417-00-96;
417-61-98



Подписавшись на журнал «Домашний ПК», вы можете стать обладателем замечательного подарка.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 10 января 2004 г. оформил подписку на год на журнал «Домашний ПК» и до 20 января прислал оригинал подписного абонемента по адресу: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, «Издательский Дом ITC».
Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае, если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 245-7203, 244-8582 или по почте копию платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Не забудьте указать свое имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон.

Подведение итогов акции состоится в январе 2004 г.
Результаты акции будут опубликованы в «Домашнем ПК», № 3.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
без CD – 23679
с CD – 22615

розничная цена на год: 7,70×10 номеров = 77 грн
«Домашний ПК» + CD: 11,9×10 = 119 грн

сравни цены!

подписная цена на год: 6,68×10 = 66,80
«Домашний ПК» +CD: 9,90×10 = 99

ЖК-монитор NEC LCD51VM



от официального
дистрибьютора NEC
в Украине компании
«Ингресс»:
тел. (044) 227-5155;
227-5022;
www.ingress.com.ua



Акустические колонки
Creative I-Trigue 2.1 3300
2 x 9W + 25W subwoofer

от компании «Euro Plus»:
тел. (044) 249-7231; 249-3741;
www.eplus.kiev.ua



Видеокарта
Sapphire Radeon 9600Pro
FireBlade Special Edition, 128 MB
DDR, Overclockable Up to 330 MHz

от компании «Euro Plus»:
тел. (044) 249-7231; 249-3741;
www.eplus.kiev.ua





Цифровая видеокамера
+ фотоаппарат Mustek DV 3000
CMOS, 2,1Mp, 1,5" LCD монитор,
16 MB MMC



Цифровой фотоаппарат
+ видеокамера Mustek MDC 4000
CMOS, 3,1 Mp, 1,5" LCD монитор,
16 MB встроенной памяти



Цифровой фотоаппарат
GSmart Mini 3
CMOS, 2,1Mp, 16 MB встроенной
памяти

цифровые камеры
от компании «АДВИС»:
тел. (044) 241-8960;
459-0918;
www.advis.kiev.ua;
www.akc.com.ua

А также 30 комплектов лицензионных игр от ведущих издателей

Если вы не готовы к Breakthrough, можете поиграть в

Return to Castle Wolfenstein **ДПК 38**
Battlefield 1942 **ДПК 47**

Сочные, красивые взрывы – неотъемлемая часть Medal of Honor Allied Assault вместе с дополнениями

Командир объясняет, как мы проведем ближайший час реального времени

ФОРМУЛА ИГРЫ

MoHAA + MoHAA: Spearhead = **MoHAA: Breakthrough**

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик TKO Software
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.mohaa.ea.com

TKO Software
Малоизвестная компания, у которой Breakthrough является первым и единственным (пока что) проектом для PC. И в то же время – самой серьезной разработкой
Игры X–Men 2: Battle, Knuckle–Up!, Break Boogie Down
Проекты не объявлены
Web-сайт www.tko–software.com

Напролом

Янош Грищенко

Не пытайтесь злиться на Medal of Honor: Breakthrough – не получится. Второе по счету дополнение к межконтинентально-любимой игре вызывает массу положительных эмоций. Игровой марафон без остановок на передышку отнимает все силы. Тотальное сумасшествие происходящего в первых миссиях уже воспринимается как нечто обязательное и желанное. Галоп по пустыне в экзотическом Тунисе, сопровождающийся песчаной бурей, выводит из состояния душевного равновесия – именно этого вы ждали всю жизнь. Сотни килограммов песка кружатся в раскаленном воздухе. Итальянские и немецкие «зольдатен» глотают пыль и охотно гибнут под выстрелами «Томпсона». Эпические, великолепно срежиссированные картины боев будут гнать вас вперед – дальше и дальше.

Джон Бейкер призван спасать пленных, совершать акты вандализма на аэродромах, останавливать танковые атаки и вызывать авианалеты. Очевидно, разработчики из TKO Software учли ошибки предшественников, авторов первого дополнения к MoHAA, которое можно было проскакать за пару часов с выражением полного безразличия на лице. Теперь на каждый квадратный метр, отображаемый Quake III-движком, возложена задача магнетически притягивать к себе игроков. И это у Breakthrough, надо признать, очень даже получается. Одиннадцать миссий растягиваются в долгое путешествие по острову Сицилия и Апеннинскому полуострову. Динамика игрового процесса просто впечатляет – такого в предыдущих версиях не было.

Крик «Baker!» возвещает о том, что союзники снова терпят поражение и без вашей помощи им не обойтись. А как же! Спустя несколько минут предсмертные возгласы «Americano!» и нашинкованные электронным свинцом тушки врагов остаются в прошлом. Очередной священный долг перед родиной вы только что выполнили. Впереди – следующий.

Дружественные солдаты мечутся по карте и красиво умирают в нужных местах. Враги подло выскакивают из-за кустов до тех пор, пока вы не уничтожите танк, подкравшийся с другой стороны здания. Да, тяжелое наследие прошлого пагубно влияет на игру. Схватившись обеими руками за горло Breakthrough, добрая сотня скриптов просто душит ее. Физиономия принимает багровый оттенок, когда бесконечная череда вражин несется на крепость, а вы не в силах что-либо сделать, пока разработчики не подадут команду.

Дефицит патронов и аптечек будет призраком бродить по всем уровням. Но ведь бить немецких солдат прикладом в пузо – это так забавно.

вердикт



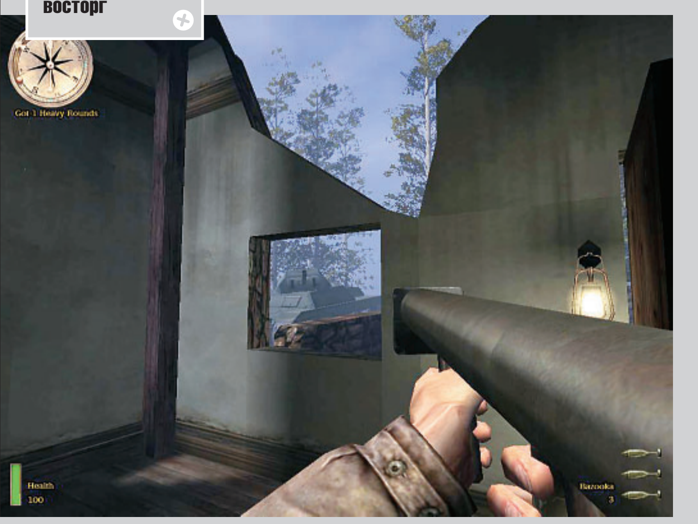
Достаточно неплохое дополнение к MoHAA. По крайней мере, куда лучше Spearhead



⊕ Невероятно динамичный игровой процесс; прекрасный звук; грамотно построенные миссии

⊖ Чрезмерная заскриптованность; некоторые проблемы с AI; устаревший графический движок

Охота на немецкие танки (или наоборот) вызывает настоящий восторг





Хром – серебристо-серый металл, используемый, в частности, при выплавке стали. В мире производится около 12 млн. тонн хрома в год, его ориентировочная стоимость (в промышленных масштабах) – порядка $1 за кг



– Мэтрикс, ты нам что-то оставил?
– Трупы

– Куме, у вас на подвір'ї берізки є? То зрубайте негайно!

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Unreal II – графика) + (Venom – тактика)/2 = **«Хром»**

Хромая судьба

Сергей Светличный

На первый взгляд «Хром» кажется полнейшим клоном Unreal II: The Awakening. Главный герой – вольный наемник, болтающийся со своей очаровательной напарницей по всему космосу и берущийся за любой заказ, лишь бы хорошо заплатили.

Второй взгляд, что характерно, подобного ощущения отнюдь не развевает – большая часть миссий проходит на свежем воздухе различных планет, сюжет (как водится, «лихо закрученный») повествует о «хромой судьбе» честного наемника и его стерильных взаимоотношениях со своей боевой подругой, разворачивающихся на фоне войны мегакорпораций за месторождения невероятно редкого минерала – хрома. Не хочется показывать пальцем, но кое-кто в школе явно пасовал уроки химии...

Со временем, правда, сходство с Unreal II утрачивается по целому ряду причин. Первая – это, конечно, графика. Открытые пространства выглядят еще довольно сносно, но модели персонажей, а также внутреннее убранство немногочисленных зданий устарели года так на полтора-два. Далее дают о себе знать зачатки тактического action – в основном жесткое ограничение по носимому оружию (в inventory помещается пара-тройка «стволов» среднего уровня или один тяжелый плюс какой-нибудь пистолет), а также необходимость проходить игру «втихую» на уровнях сложности выше среднего. Все это вкупе с дизайном уровней (которые в общем случае являются бескрайними полями/лесами с редкими зданиями очень примитивной архитектуры) в итоге начинает напоминать отечественный шутер Venom: Codename Outbreak с предельно упрощенной тактической составляющей, из которого к тому же вырезали напарника главного героя.

Игровой процесс в целом ничем особым не блещет и тянет на уверенного середнячка, однако в нем то и дело проявляются разные казусы, вызванные неудачным дизайном, монотонностью прохождения однообразных участков или же жестким ограничением на переносимое оружие (вполне способным в ряде случаев привести к элементарным «затыкам»).

Тем не менее есть в игре и один положительный момент – система имплантантов, вживляемых в главного героя и дающих ему некие сверхспособности. К сожалению, процесс этот полностью автоматизирован, игрок никак не может вмешаться ни в их установку, ни в выбор конкретных имплантантов – в начале миссии вас просто ставят в известность о «новых поступлениях». Но даже в урезанном варианте такое дополнение вносит некоторое разнообразие в геймплей.



– Kreed? Кто сказал Kreed?

Если вам нравится идея, но вы не в восторге от исполнения, попробуйте

Unreal II: The Awakening **ДПК 51**
Venom: Codename Outbreak **ДПК 35**

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Techland
Издатель «1С»
Web-сайт www.chromethegame.com

Techland
Достаточно крупный польский разработчик и издатель
Игры Crime Cities, Pet Soccer, Pet Racer
Проекты Xpand Rally, Day of the Mutants
Web-сайт www.techland.pl



★★★☆☆

Средненький шутер, которому катастрофически не повезло со временем выхода

Графика ★★★★☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

+ Неплохой сюжет; огромные открытые пространства; возможность использования транспортных средств

– Серьезные огрехи в геймплее; посредственная графика внутренних помещений

Да, иногда можно поездить и на броне. Правда, очень недолго

Ну какой же Ирак (и соседний Кувейт) без нефти?

Вместо Desert Storm 2 поиграйте-ка лучше в
Delta Force: Black Hawk Down **ДПК 53**
Ghost Recon: Desert Siege

У вас есть три попытки угадать, как называется данный тип вооружения

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Шок и трепет» + ура-патриотизм – Саддам =
Desert Storm 2

вердикт

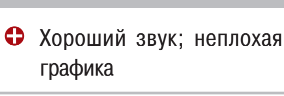
★★☆☆☆

Очень слабая игра. Жить будет, но недолго

Графика ★★★★☆

Звук ★★★★☆

Играбельность ★★☆☆☆



+ Хороший звук; неплохая графика

– Непродуманный игровой процесс; скучные миссии; явная аркадность; слабый AI

ПАСПОРТ

Жанр squad–based action
Разработчик Pivotal Games
Издатель Sci Games
Web-сайт www.conflict.com/conflictDesertStorm2/

Pivotal Games
Компания сделала себе имя на волне повышенного интереса к Иракской войне. И продолжает безбожно эксплуатировать эту тему, играя на патриотизме американцев.
Игры Conflict Desert Storm, The Great Escape
Проекты не объявлены
Web-сайт www.pivotalgames.com

Абстракционизм

Янош Грищенко

Desert Storm 2 пытается соблазнить несмышленого игрока блеском иракских раковин и унитазов. Попиксельное освещение – вот все, чем может гордиться продолжение явно неудачного проекта. Насчет душевного равновесия Pivotal Games возникает очень много вопросов. Выпустить вторую игру за год (первой была The Great Escape; см. «Домашний ПК», № 8–9, 2003), которая явно «не в себе», – это надо сильно постараться.

Постарались. Да еще и как. Спустя полчаса любой уважающий себя человек начнет сжимать кулаки и сыпать угрозы в сторону разработчиков. Нездоровый блеск объектов, которые рисует графический движок, с самого начала вызывает подозрение. Сверкающая одежда, сверкающее оружие, сверкающие стены – здесь какой-то подвох, да. И он не заставляет себя долго ждать. За не самой плохой графической картинкой (которой нас и пытаются задобрить) скрывается нудный, непродуманный и выполненный лишь бы как игровой процесс. DS 2, которой с рождения поставили клеймо «командный/тактический шутер», им, надо признать, совершенно не является. Стада иракских солдат несутся на четырех спецназовцев, которые забиваются в ближайший темный угол и ведут оттуда беспорядочный огонь в ответ. Для напарников нет даже вразумительного набора команд. Безмозглые болваны стоят на месте и не смеют присесть, когда Т-60 дает по ним пулеметную очередь.

Уничтожение живой силы противника отнимает последние крохи терпения. Из-за подлого «плавающего» прицела (впрочем, характерного для всех игр сборки Pivotal Games – чтобы жизнь медом не казалась) прохождение одного уровня затягивается надолго. Враги выбегают из коридоров, комнат, бараков и даже, простите, уборных. И хотя прятаться они толком не умеют, но стреляют довольно метко. А если учесть, что сохранять свои ценные жизни можно лишь определенное количество раз за уровень, то...

Игрок головой таранит выстроенные разработчиками стены и пытается взять ситуацию в свои руки. Получается не всегда. Несмотря на беготню на «открытом воздухе», игра более чем линейна. Задания с обезвреживанием ядерных ракет (кто бы мог подумать!?) и спасением товарищей совершенно не веселят. Да и слово «разнообразие» здесь не ведомо.

Слишком сложная, слишком банальная, слишком убогая, слишком неудачная игра. Всеохватывающая непродуманность в который раз напрочь убивает желание тратить свое время на подобные проекты. К Pivotal Games есть ну очень много претензий, а вот к осветленному современными графическими технологиями коммунальному хозяйству виртуального Ирака – нет.



Джин одарит ваших воинов всем необходимым. Только потрите три раза крышку сундука

Вместо Northland вы можете занять свободное время

Age of Mythology **ДПК 48**
Stronghold: Crusader **ДПК 47**

И это они называют сражением?



ФОРМУЛА ИГРЫ

(Викинги + anime) × немецкий педантизм = **Northland**

Скандинавский мотив

Янош Грищенко

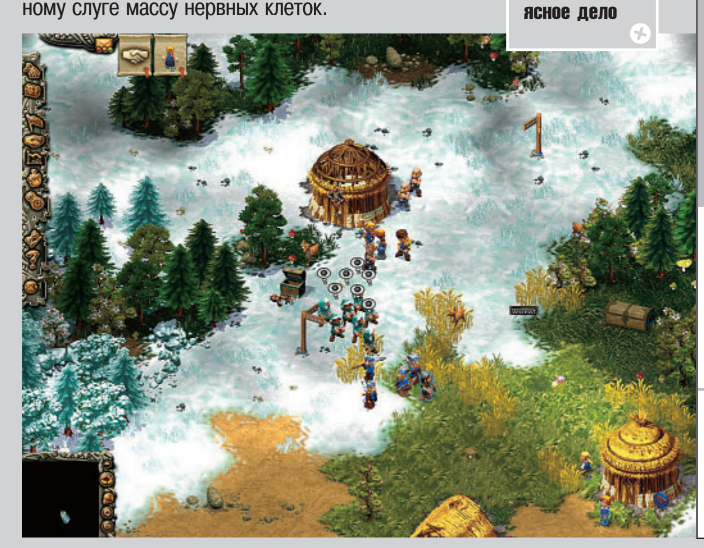
Компания-ударник Funatics Software осчастливила игровое сообщество новым проектом. Мыльная игроопера Cultures пополнилась еще одной серией. Нынешнее творение носит название Northland и явно гордится своим немецким происхождением. Да, real-time-strategy. Да, о викингах. Да, борьба добра со злом. Мы знали!

Northland оказалась почти как две капли воды похожей на своих предшественниц, дружно похрапывающих в архиве игроиндустрии. Абсолютно никакого изящества! Графический движок не способен дать игроку даже ничтожную порцию удовольствия. Функция приближения/удаления камеры, похоже, попала сюда по ужасной ошибке. Ну, посмотрите, посмотрите на этот несчастный zoom. Точно такую же картинку вы видели, сжимая в руках геймпад от любимой консоли, девять лет назад. К слову, в высоких разрешениях добиться быстрой смены кадров совершенно невозможно – по невыясненным причинам игра жадно поглощает системные ресурсы. Для минимума эстетического наслаждения присутствуют покачивание деревьев на ветру и бесцельно снующие по земле животные. Это собственно и все.

Если увидите толпу беженцев, несущуюся к вашему городскому центру в поисках защиты, будьте уверены – вы точно играете в Northland. По-другому и быть не может. Карапузы-викинги (больше напоминают гномов – честное слово!) всегда готовы прийти на помощь. Тычем курсором на первую попавшуюся скандинавскую красавицу и даем установку на поиск будущего мужа. Выделяем молодоженам жилплощадь и заставляем повышать количество населения (улыбаться не надо!). Из ветхой хижины выскакивают не взрослые мужики, готовые схватить топор и метнуться к ближайшей лесополосе, а, как и положено, младенцы. Спустя пять игровых минут из ползающего по земле ребенка вырастает стандартный пейзанин, которого тут же направляем в струю трудовой деятельности.

А через пару часов, заткнув все хозяйственные дыры, мы начинаем загонять граждан в бараки, дабы рекрутировать несчастных в солдаты и помогать братским народам. После недолгих манипуляций стадо викингов из двадцати человек несется громить неопознанных биологических существ. Ни о какой тактической стороне сражений речь, ясное дело, идти не может. Большая орущая толпа, размахивая мечами и копьями, сносит все на своем пути. Вам же остается великодушно открывать сундуки, цепляя на своих подопечных различные амулеты или новые защитные рубахи.

Возможно, немцам такое безобразие и нравится, нас же увольте. Слава Богу, в Northland есть кнопка ускорения, которая спасла вашему покорному слуге массу нервных клеток.



С чего начинается Родина? С постройки фермы, ясное дело

ПАСПОРТ

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Funatics Software
Издатель GMX Media
Web-сайт www.northland–game.com

Funatics Software
Немецкая компания, питающая неземную любовь к RTS–проектам. Впрочем, в прошлом году творческий коллектив, изменив принци–пам, явил миру чудесную Zanzarah: The Hidden Portal **(ДПК 45)**.
Игры Catan, Cultures, Cultures 2, Zanzarah: The Hidden Portal
Проекты не объявлены
Web-сайт www.funatics.de

вердикт

★★☆☆☆

Играть можно, если вы не видели предыдущих частей



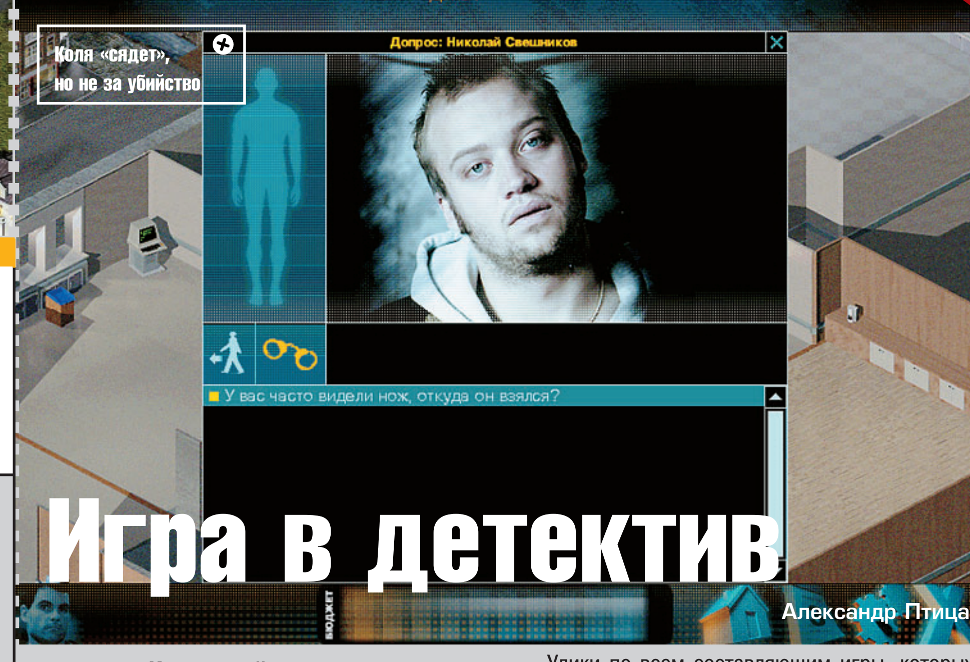
Графика ★★★☆☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★☆☆



+ Некоторые оригинальные игровые моменты; неплохая музыка; удобное управление; сюжетное продолжение второй части

– Вторичность; слабое графическое оформление; нудный игровой процесс; посредственный AI





Игра в детектив

Александр Птица

ПАСПОРТ

Жанр интерактивный детектив
Разработчик Pan Vision/snowball.ru
Издатель «1С»
Локализатор snowball.ru
Web-сайт www.snowball.ru/13

Со-Разработчик Snowball.ru
Так как об истинных создателях «Дела_13» сведений собрать не удалось, предлагаем краткую справку о полноправных соавторах, ибо они (по своей давней традиции) полностью подогнали содержимое игры под наши родные реалии. Snowball – один из рекордсменов по количеству изготовленных локализаций. Любимейшая из всех – «Ярость» (Shogo).
Игры Около 50 локализаций
Проекты Вечный «Всеслав: Долина» и еще десяток локализаций
Web-сайт www.snowball.ru

ЛУЧШИЕ ДЕТЕКТИВНЫЕ РАССЛЕДОВАНИЯ ДЛЯ ПК

Сериал о Тэксе Мэрфи (Under The Killing Moon, Pandora's Directive, Overseer)

вердикт



Детектив – редкий гость на наших мониторах, так что, несмотря на недостатки, попробовать все-таки стоит

Графика ★★☆☆☆
Звук ★★★☆☆
Играбельность ★★★★☆
Локализация ★★★★★

\+ Захватывающий детективный сюжет; неплохая игра некоторых актеров

– Архаичная графика; однообразный и назойливый ambient звук; отсутствие возможности ускорить течение времени

Культурный нынче маньяк пошел.
Реплика одного из персонажей «Дела_13»

В розыске:
Обзор игры «Дело_13»

Следователь и эксперт в одном лице:
Александр Птица

Исходные данные:
Несколько десятков пиар-посланий из компании Snowball, два диска с «делом», книга Германа Гессе «Степной волк»

Результаты расследования:
Да уж, задали задачку неизвестное подразделение шведской фирмы Pan Vision и широко известные «Снежки». Надо же, вместо положенной Snowball по штату напряженной работы над «Всеславом Forever», они занялись адаптацией для нашего «зрителя» детективной истории, случившейся в одной небольшой прибалтийской стране.

Написание обзора этого творения явно сродни расследованию сложного преступления, и стандартные методы здесь никоим образом не проходят.

Улику – на экспертизу!



Улики по всем составляющим игры, которых обычно касается обозреватель, попрошу доставить в кабинет следователя, и мы тут же подвергнем их всесторонней экспертизе.

Разговор о графике не получается, хоть убей! Судите сами, имеется небольшой городок в изометрии начала последнего десятилетия прошлого века с тремя десятками домиков-коробок и по нему даже ходят малюсенькие фигурки наших ментов, подозреваемых и просто прохожих. Во время допросов фигурантов демонстрируются их фотографии не слишком высокого качества, а в существенных для развития сюжета критических точках балуют видеороликами с живыми актерами. Так какой же оценки, по-вашему, заслуживает графика? Вот и я о том же.

Поскольку в допросах свидетелей и подозреваемых приходилось проводить значительную часть игрового времени, то совершенно справедливым было наше повышенное внимание к качеству озвучивания. Дежурный набор московских актеров, уже набивших руку на локализациях, кто лучше, кто хуже, но со своей работой справился. Увы, с окончанием каждого допроса приходилось возвращаться в реальность города и его локаций, и тогда звуковая палитра превращалась в нечто совершенно кошмарное. Назойливые телефонные звонки в полицейском участке, лай собак, голоса каких-то птиц, церковный колокол и гудки ледокола «Балтия» – вот и все, что мы слышим. Иного просто не существует, равно как и музыки. Так что же прикажете ставить за звуковое оформление? Вот и я в раздумьях.

Слава Эркюлю Пуаро, комиссару Мегрэ и Насте Каменской, детективная история, которую я распутывал вместе с тремя бравыми «следаками» и одним (одной) экспертом, оказалась запутанной и интересной, даже где-то с «печатью интеллектуальности» (надо же, они знают, что такое «оригами» и кто такой Герман Гессе). Посему закройте глаза и уши и смело принимайтесь за разгадывание этого криминального ребуса.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...вот–вот должна выйти компьютерная версия Silent Hill 3



Вий'2000

Сергей Светличный

Спить під хрестом моя мила.
Це неможливо. Але якась
Невідома сила її підіймає з могили
Та тягне до мене, зубами до шиї.
ТНМ Конго. Мила/Вий'2000

Ужастиков на ПК крайне мало – печально, но что поделать. И только этот факт хоть как-то оправдывает существование «Носферату» и не позволяет поставить ей заслуженные 2 балла, которые она получила бы, будь мы журналом о консольных играх.

Итак, в «Носферату» семья главного героя в полном составе попадает в одно очень темное и неприятное место – старый заброшенный замок с привидениями. На этом заканчивается сюжет и начинается игра. Теперь до самого ее конца вы обречены слоняться по замку, отстреливать монстров и освобождать своих родственников общим числом 16 штук, включая собачку по кличке Бастер, которая заслуживает отдельного разговора.

Графическое исполнение «Носферату» не блещет ни в прямом смысле (в ходе игры мне приходилось постоянно уговаривать коллег выключить свет в кабинете, поскольку иначе на экране вообще ничего не разобрать), ни в переносном – размытые текстуры, откровенно малополигональные модели монстров, примитивная архитектура уровней не позволяют назвать игру хоть сколько-нибудь привлекательной. Лишь накладываемый на картинку загадочный постэффект хоть как-то скрадывает огрехи графики, а заодно заставляет игру притормаживать.

Игра начинается в пол-одиннадцатого вечера по местному времени и заканчивается на рассвете, в полседьмого утра – всего восемь часов. Правда, мне удалось добежать до финиша уже к половине второго, после чего появилось сообщение «близится рассвет», и стрелки оказались автоматически переведены на полседьмого. Надо сказать, что я еще ни разу не встречал игру, которую можно пройти в такие рекордные сроки (всего за три часа), – похоже, именно поэтому разработчики решили реализовать случайную генерацию замка – всякий раз, начиная новую игру, вы получаете новый замок. Но благие намерения уже давным-давно ведут в одном хорошо известном направлении – так что и в данном случае замечательная задумка закончилась тем, что игрок получает невероятно однообразные уровни, вызывающие острые приступы дежа-вю и заставляющие наматывать круги по безликим коридорам и залам замка в поисках нужной двери.

Да, я обещал рассказ о собачке Бастере? Вот он. Освободив очередную тетушку, вы получаете от нее ключ, которым она закрыла клетку со своим любимым песиком в самом глубоком подземелье замка. Уже смешно? Бастер ходит за вами по пятам и с двух укусов убивает вампира средней упитанности, причем монстры не обращают на него ровным счетом никакого внимания. Правда, мозгов у Бастера маловато – у меня песик без всякой причины дважды перепрыгивал через высокие поручни мостика, соединяющего башенки замка, и, естественно, насмерть разбивался о воздух двумя метрами ниже. У остальных ваших родственников с интеллектом тоже не сложилось, из-за чего процесс их спасения, можно сказать, начинает играть новыми красками: основной проблемой оказываются не монстры (через полчаса вы уже с легкостью предугадываете, где и когда они появятся), а именно ваша семейка, застревающая в самых неожиданных местах, выдающая на-гора идиотские реплики и то и дело бросающаяся в объятия вампиров. Честное слово, если бы не всяческие бонусы, которые даются за спасение близких, я бы убивал их на месте, чтобы не создавать себе лишних проблем.

P. S. Да, количество спасенных родственников влияет лишь на то, сколько трупиков будет болтаться на крючьях вокруг жертвенного алтаря в самом конце игры...

«Вию та плачу від вигляду милої»

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Undying + cs_assault) × генерация уровней а-ля Diablo = **Nosferatu**

ПАСПОРТ

Жанр survival horror
Разработчик Idol FX AB
Издатель iGames
Издатель в СНГ «1С»
Web-сайт www.nosferatu–game.com

Idol FX AB
Шведская компания, основанная летом 1999 г. Стефаном Люнгквистом, Йоханом Сьйобергом и Маркусом Тореллом, офис компании находится в Стокгольме.
Игры Gast, Grumpa, Imp, Uhu!
Проекты Loophole, Drake, FOO
Web-сайт www.idolfx.se





«Кладовище позаду городу. Ліворуч підете, знайдете жах по хрестах»

вердикт

★★★☆☆
Интересная идея, но бездарное воплощение

Графика ★★★☆☆
Звук ★★★★☆
Играбельность ★★★☆☆

➕ Сам факт появления «ужастика» на ПК; неплохая изначальная идея

➖ Посредственная графика; удручающее однообразие уровней, ужасный искусственный интеллект

Если вам нравится пугаться, поиграйте лучше в
Clive Barker's Undying **ДПК 28**
Silent Hill 2 **ДПК 42**

«Ох, рано встает охрана!». Простите, это воспоминание о другом мультике

Принцесса все еще в плену у злой ведьмы

Ребенку, обожающему игры по мультикам, рекомендуем
«История игрушек 2»
«Аладдин»

ПАСПОРТ

Жанр адвентюра с элементами аркады
Разработчик студия «Мельница»/K–D Lab
Издатель «1С»
Web-сайт games.1c.ru/karlik_nos

K-D Lab
Одна из самых оригинальных российских команд разработчиков. Лидер – культовый и харизматичный Андрей Кузьмин aka Krank. Победители и призеры нескольких междунаpодных конкурсов независимых разработчиков
Игры Brainy Ball, Biprolex+, Mobl, «Вангеры», «Самогонки», «Ну, погоди! Круглый счет»
Проекты «Периметр»
Web-сайт www.kdlab.com

В гостях у сказки

Александр Птица

Наконец и на наших постсоветских просторах стала проявляться всемирная тенденция сопровождать выход потенциальных игровых и анимационных кинобестселлеров собственными игровыми спутниками. Лицензия на киносодержимое в этих случаях очень облегчает жизнь разработчиков, ведь они имеют непосредственный доступ ко всем материалам из загашников студий, снимавших фильмы. А в некоторых случаях (подобных нашему) эти самые студии выступают как полноправные соавторы игр. Питерская «Мельница» поделилась с K-D Lab, создателями игрового движка QD Engine, своими персонажами (их внешним видом и голосами) и декорациями.

«Карлик Нос» – первый новорусский полнометражный анимированный фильм, созданный и раскрученный по рецептам многоуважамой корпорации Уолта Диснея. И было бы странно, если бы игра по его мотивам так уж сильно своим подходом отличалась от многочисленных продуктов от Disney Interactive. Рецепт прост. Берется сюжет фильма, к нему прикрепляются головоломки и вставные аркадные мини-игры – и готово. «Карлик Нос» скроен по аналогичным лекалам. Я не сказал бы, что это плохо. Игра ориентирована на детей от 5 до 12 лет, а они, как ни странно, существа консервативные и любят стандарты.

С главным героем, добрым и отзывчивым мальчиком Якобом, мы знакомимся на шумной рыночной площади с прилавками торговцев, ремесленниками, вращающейся каруселью. Матушка Якоба продает овощи, тройка друзей обсуждают свои мальчишеские проблемы, в укромном уголке похрапывает «готовый» пьянчужка, а нашему парню не дает покоя весть о пропавшей принцессе. Но как найти способ уйти с площади, ведь мама просила не покидать ее пределов...

Проявив смекалку, вы найдете путь и в замок Короля, и в жилище злобной Ведьмы, похожее на лачужку-развалюху снаружи и на шикарные, но сумрачные хоромы внутри. Якоб столкнется как с типичными для квестов головоломками, так и с не очень тривиальными мини-играми. По крайней мере, мне еще ни разу не доводилось в играх переводить пьяненького дядечку через рыночную площадь в надежде заработать монетку для важного дела. Кстати, уровень «головоломности» решаемых здесь задач выверен достаточно точно. Они не настолько просты, чтобы показаться неинтересными, но и не отпугнут ребенка излишней сложностью, а в комплексе с персонажами, выглядящими и говорящими точно так же, как в фильме, и богатыми по своей цветовой палитре декорациями игровых сцен принесут ему истинное наслаждение.

вердикт



Качественная забава для детей-мультманьяков



➕ Узнаваемые персонажи и ситуации из мультфильма; удачное сочетание квестов и аркадных мини-игр; богатая цветовая палитра

➖ Серьезных претензий нет



И здесь есть свой Церетели



Это местный авторитет. Главное в его гардеробе – разумеется, ковбойская шляпа

Если Anarchy Online отнимает слишком много времени, попробуйте

EverQuest
Star Wars: Galaxies

О, дивный новый мир

Сергей Галёнкин

В то время как все прогрессивное человечество давно покинуло пределы обитаемой вселенной, почти целиком и полностью переселившись в онлайновые миры, украинцы все еще вынуждены либо развлекаться в одиночку, либо отдавать свои деньги расплодившимся в последнее время мошенникам от Internet. Разжившись копией дармового сервера Ultima Online, эти господа в массовом порядке создают предприятия, предоставляющие за деньги возможность подключаться к нелегальным, плохо организованным шардам, которые во всем мире функционируют бесплатно. Причем речь идет о суммах, вполне сравнимых со стоимостью легальной подписки.

Anarchy Online – первая легально выпущенная в нашей стране MMORPG. Изданная еще в 2001 г. в России, она позволяет игрокам не связываться с кредитными карточками, а оплачивать игровое время путем приобретения кодов – примерно так же платят за услуги пользователи мобильной связи без контракта. Даже на Западе обзавестись собственной кредиткой могут только совершеннолетние. В связи с этим АО сразу же завоевала популярность и в данный момент входит в пятерку самых густонаселенных онлайновых игр.

Общий сюжет игры вращается вокруг противостояния корпорации «Омни-Тек», приобретшей в свое время права на планету Руби-Ка, и кланов, которые ратуют за независимость. Судя по статьям в местных газетах, дело обстоит куда сложнее, чем просто борьба плохих с хорошими. Так, именно «Омни-Тек» разработала технологию бессмертия, позволяющую всем игрокам не погибать навсегда. С другой стороны, финансовую помощь кланам оказывают конкурирующие компании, давно положившие глаз на крупнейшее во вселенной месторождение Нотума. В целом события в игре непрерывно развиваются последние два года – так, с прорывом мятежных ученых в параллельный мир Shadowlands появились новые проблемы. Лично я уже не раз встречал на планете враждебные десанты теней из этого мира, хотя яйцеголовые до сих пор продолжают утверждать, что их открытие абсолютно безопасно.

Приятно, что каждый игрок может не только непосредственно поучаствовать в судьбоносных для Руби-Ка событиях, но и реально повлиять на развитие сюжета. Разработчики чутко отслеживают настроения пользователей и заплетают интригу во все более тугой узел, так что стоит надеяться на появление в ближайшем будущем нескольких неожиданных поворотов. Могу предположить скорое вторжение из Shadowlands, которое заставит кланы объединиться с «Омни-Тек», хотя не ручаюсь за это.

Графически Anarchy Online очень напоминает саму визуально совершенную ролевую игру для ПК

ВЕРДИКТ

★★★★★

Самая лучшая многопользовательская ролевая игра из представленных на нашем рынке и одна из лучших в мире

Графика ★★★★★

Звук ★★★★★

Играбельность ★★★★★

(+) Потрясающая в своей детализации альтернативная реальность, затягивающая в свои путы почище «Матрицы»

(–) Иногда все же надо возвращаться в реальный мир, чтобы поесть и поспать

ПАСПОРТ

Жанр MMORPG
Разработчик Funcom
Издатель в СНГ «МедиаХауз»
Web-сайт www.anarchy–online.com

FunCom
Многостаночники, в послужном списке которых аркады, квесты, спортивные и гоночные симуляторы. Однако известность компании принесли два проекта – The Longest Journey и Anarchy Online
Игры The Longest Journey, Dragonheart, Samurai Shodown
Проекты The Longest Journey 2
Web-сайт www.funcom.com



Осторожно, злая собака

Галерея памятников различным классам. Хочу себе такую же броню!

Дорога в новооткрытый мир Shadowlands пролегает по воздуху между двумя островами

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Deus Ex + Morrowind) × × 1 000 000 игроков = **Anarchy Online**

ФАКТЫ

- История мира АО начинается в 1949 г. в Москве.
- Юрий Гагарин является культовой персоной для АО – его портретами были украшены первые корабли поселенцев.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО

Игра на пиратском сервере устаревшей Ultima Online обойдется вам в $8 за месяц. Современная высокотехнологичная Anarchy Online легально стоит всего на $4 дороже.

САМЫЕ ПАМЯТНЫЕ МОМЕНТЫ ИГРЫ

1. Спасение рядового Райана – товарища, который застрял в подземелье перед повышением уровня после смерти команды. Пробивались к нему отрядом из четырех человек, но он все равно погиб.
2. Импровизированное соревнование по танцевальному искусству, организованное в пустыне на месте сражения сил корпорации «Омни–Тек» и кланов возле Старых Афин.
3. Массированное избиение неожиданно вырвавшегося из глубин подземки очень сильного монстра – около сорока игроков пытались остановить его прорыв в город, в итоге выжили всего пятеро (включая вашего покорного слугу).
4. Подарок от «МедиаХауз» – элитный пентхауз в новом строении в Jobe с персональным выходом в Grid. Такое жилье могут позволить себе очень немногие.

Morrowind, однако с одним отличием – АО выглядит гораздо лучше. В первую очередь это касается открытых пространств, особенно в новом мире Shadowlands. А если учесть, что движку уже исполнилось два года, следует воздать должное талантливой работе дизайнеров игры. В закрытых помещениях все не так гладко – подводят слегка упрощенная геометрия и общая бедность обстановки. Впрочем, мы имеем дело отнюдь не с шутером, а для ролевой игры такой детализации более чем достаточно.

Ролевая система АО оригинальна и вместе с тем привычна. На выбор предлагаются три расы и четырнадцать профессий, от привычных солдат и наномагов до экзотических бюрократов и теней. Все типы занятий исключительно социально корректны: в списке отсутствуют воры и прочие нехорошие специальности. Развитие персонажа также выполнено классически – мы получаем очки опыта за каждое общественно полезное деяние. По достижении очередного уровня нам предоставляется возможность распределить очки по базовым атрибутам и различным умениям. Причем, чтобы избежать перекосов в формировании, для каждого из них имеется определенное ограничение, связанное с уровнем персонажа. Нелюбимой народом прокачки умений а-ля UO нет – так что вам не придется миллион раз повторять однотипные действия.

Поскольку игра онлайновая и с выбранным персонажем предстоит жить довольно долго, разрешается периодически его полностью перестраивать. Каждые несколько уровней вы получаете так называемые очки возврата, что позволяет вам перераспределить весь опыт героя на другие навыки. Впрочем, никто не запрещает создавать новое альтер эго, не удаляя старое, – пользователь может содержать несколько персонажей и играть ими по очереди.

Смерть не фатальна™. До двадцатого уровня вы ее даже не заметите, а просто проснетесь возле страхового автомата, который вернет вам все ваши вещички. Однако с наступлением местного совершеннолетия за гибель полагается жестокое покарание. Игрок лишится всех несохраненных очков опыта. К счастью, не навсегда – вы получите их обратно частями, когда будете набирать опыт заново. Сохранение производится либо за деньги в специальных устройствах, либо по достижении очередного уровня. После оживления игрок какое-то время будет испытывать слабость, которая пройдет буквально через пару минут.

Но главное в Anarchy Online, как и в любой многопользовательской игре, – это комьюнити, то самое пресловутое сообщество игроков, ее населяющих. Должен отметить, что второй раз (первый – Laser Squad Nemesis) я встречаю на-

ЗРИ В WEB

www.anarchy-online.ru – российское сообщество поклонников Anarchy Online
www.aodb.info – база данных по всем известным предметам АО
www.gucomics.com – ежедневные комиксы из мира MMORPG

Возле автоматов, раздающих миссии и оживляющих игроков, всегда людно

Именно так выглядит командная работа – вчетвером на одного


Загородный частный клуб. Общение с девушками облегченного поведения. Между прочим, это игроки, а не NPC!

столько дружелюбно настроенных пользователей игры. После привычного хамства в Ultima Online местные порядки как бальзам на раны. Причина, разумеется, кроется не столько в личных качествах игроков, сколько в грамотно продуманной командной системе. Хотя в АО можно играть в одиночку, игнорируя других персонажей, самостоятельно «зачищать» подземелья, выполнять задания и торговать с роботами, однако так почти никто не поступает. Практически все пользователи рано или поздно объединяются в отряды приключенцев и начинают действовать совместно. Преимуществ у этого подхода масса, ведь правильно сбалансированная команда имеет гораздо больше шансов выжить при столкновении с особо опасным монстром или их группой. Плюс отряд набирает опыт подобно игрокам, и чем дольше мы держимся вместе, тем больше опыта получаем. К тому же снимаемые с трупов вещи, не подходящие лично вам, в таком случае пристроить гораздо проще: чем продавать их за бесценок, лучше презентовать обновку товарищу по команде, а он в ответ тоже поделится чем-нибудь стоящим.

Пресловутая проблема убийц игроков решена чрезвычайно изящным способом. Во-первых, как в лучших MMORPG, бои между персонажами внутри городов запрещены. Во-вторых, в «охотничьих угодьях» игроки также не могут атаковать друг друга, а только совместно сражаться против монстров. И в-третьих, существуют специальные «политические» зоны, в которых и происходят массовые побоища представителей кланов против корпорации «Омни-Тек». Таким образом, изначальное деление игроков на две враждующие стороны не только благотворно сказалось на сюжете, но и улучшило игровой процесс. Впрочем, для тех, кто хочет убивать всех без разбора, тоже имеются соответствующие места.

Нужно отметить, что игра густо населена русскоговорящей публикой – поначалу это сильно помогает тем, кто с английским не в ладах. Опять же возможность вступить в гильдию с гордым названием K.G.B. уже сама по себе стоит многого. АО корректно распознает кириллицу, что также облегчает общение с соотечественниками.

В итоге Anarchy Online, которая продается вместе с дополнениями Notum Wars, Shadowlands и оплаченной подпиской на 30 дней всего за $25, представляется нам самым выгодным приобретением для поклонника онлайновых игр. Ближайшие легальные конкуренты стоят в несколько раз дороже, а качество пиратской Ultima настолько низко, что небольшая разница в цене не кажется нам существенной. Добро пожаловать в прекрасный новый мир Руби-Ка!

ANARCHY ONLINE И ЖИЗНЬ

- В данное время ученые активно занимаются созданием нанобот, предполагается, что первые рабочие образцы появятся уже через несколько лет.
- В этом году в Австралии были произведены первые успешные эксперименты по телепортации.


Лес возле Бореалиса с высоты птичьего полета



«F1: МАКСИМАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ»/ F1: RACING SIMULATION 3

Жанр симулятор автогонок
Издатель в России «Russobit–M»
Локализация Revolt Games
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Игра с довольно посредственной графикой и не самым хорошим звуком. Ubi Soft, представляя нам визуально ничем не примечательную гонку, тем не менее вполне может похвастать количеством настроек у болидов. Число пунктов, которые изменяются, действительно велико, и ценителям собственноручной «дрессировки» автомобилей «F1: Максимальное ускорение» должна понравиться. Также добавьте сюда вполне неплохой AI и хорошую физику. В результате получим сложный, крепкий и серьезный проект, который, впрочем, в плане игрового процесса до творений EA Sports явно не дотягивает.

Если говорить о качестве локализации, то она на достаточно высоком уровне. Меню, настройки – все это на русском языке. Правда, во время гонки не всегда можно разобрать слова из-за гула соседних болидов. Имена гонщиков не переведены, равно как и названия команд (ясно почему). А вот с какой стати всплывающие данные о позициях на старте и во время гонки сообщаются на английском языке – не совсем понятно.

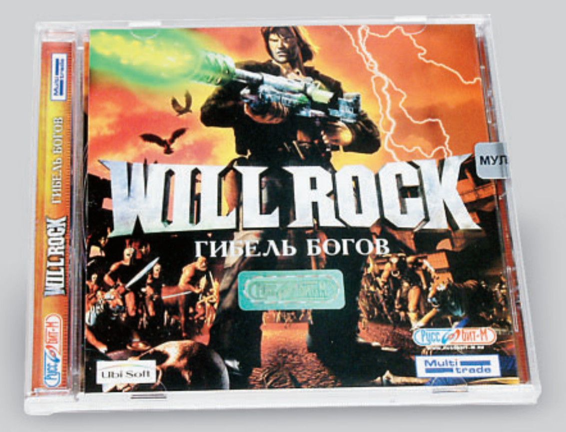
«DELTA FORCE: ОПЕРАЦИЯ «ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ»/DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Жанр 3D–action
Издатель в России «1С»
Локализация snowball.ru
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Самое новое творение Novalogic оказалось, на удивление, интересным. Атмосфера фильма, прекрасный звук, достаточно неплохая графика – все это делает Delta Force: Black Hawk Down весьма притягательным проектом. Стоит сказать, что на Западе диски с этой игрой расхватывают даже быстрее, чем горячие гамбургеры. Впрочем, как и эта пища, игра тоже изобилует недостатками. Традиционно для данной серии слабенький искусственный интеллект, очень малое количество миссий (в предыдущих проектах с лейблом Delta Force их число доходило до 40) все же не дают поставить игре заслуженный высокий балл.

Локализацией продукта занималась Snowball. Перевод выполнен, как всегда, на высоком уровне. Не хватает лишь столь нужной в такой игре эмоциональности. Даже во время ожесточенных перестрелок из колонок доносятся вполне спокойные голоса переводчиков. Ко всему прочему никаких претензий нет.





«WILL ROCK: ГИБЕЛЬ БОГОВ»/ WILL ROCK

Жанр 3D–action
Издатель «Мультитрейд»
Локализация Revolt Games
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

Буквально два номера назад мы уже воздали по заслугам жалким потугам Saber Interactive клонировать замечательный Serious Sam. Теперь пришла пора отчитаться о локализации, достаточно оперативно сделанной Revolt Games. Но вначале напомним тем, кто пропустил рецензию на Will Rock, суть дела. Скопированная буквально побайтово с великого творения хорватцев Will Rock на поверку оказалась весьма банальным и скучным шутером, эксплуатирующим идеи «Серьезного Сэма». Передрано все, начиная от общей концепции геймплея и заканчивая колоритным главным героем и некоторыми типами монстров. Но, увы, чуда не произошло – играть в Will Rock весьма муторно. Не помогает даже очень качественная локализация.

Впрочем, русифицировать в игре особо нечего – начальный «ролик» (на самом деле набор слайдов) с озвучкой, меню, да редкие реплики персонажа «в тему». Как текст, так и подбор голосов весьма качественен. Другого от Revolt Games мы и не ожидали.

«КОРОЛЬ ДРУИДОВ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ТРОНА»/ CELTIC KINGS: RAGE OF WAR

Жанр 3D–action
Издатель в России «Руссобит–М»
Локализация Revolt Games
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

На самом деле «Возвращение трона» – это не продолжение несколько недооцененной игроками псевдоисторической стратегии реального времени с ролевыми и адвентюрными элементами Celtic Kings. Дата выхода настоящего сиквела с подзаглавием The Punic Wars еще даже не объявлена. Данный же продукт содержит оригинальную игру, пропатченную до версии 1.15, а также дополнительное приключение «Возвращение трона» и несколько карт и вариаций skirmish для мультиплеера. Этот add-on к тому же легко доступен в Internet и имеет смехотворный размер – 935 KB. Так что если у вас уже есть «Король Друидов», лучше просто загрузите и установите дополнение.

Русификация игры проводилась компанией Revolt Games и выполнена традиционно для этой фирмы отлично. Перевод весьма неплох, местами даже с сохранением юмора оригинала. Озвучка, которой очень немного, также сделана хорошо, хотя временами подбор голосов удивляет, особенно в новом приключении.



«ИСТОРИЯ ИМПЕРИЙ»/ CHARIOTS OF WAR

Жанр пошаговая стратегия
Издатель в России «1С»
Локализация snowball.ru
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Paradox продолжает эксплуатировать учебник истории, как пирожки выпекая одну пошаговую стратегию за другой. При этом используется все тот же плоский движок, который в зависимости от исторического периода обрастает новыми функциями и элементами интерфейса. На этот раз размах создателей «Европы» немаленький. Весь Ближний Восток, от Скифии (рекомендую поиграть за наших предков) до Палестины и Шумера – колыбель цивилизаций. По геймплею, впрочем, как и по внешнему виду, игра до боли похожа на модифицированный «Легион». Причем если в одних местах «История империй» упрощена, в других, наоборот, есть некоторые усложнения. Собственно игровой процесс состоит из пошагового менеджмента вашего государства и боев в реальном времени, которыми вы, к сожалению, не вольны управлять.

Локализована игра хорошо, однако строгий перевод, как и оригинал, не блещет особыми изысками. Озвучки в «Истории империй» нет.





«В МИРЕ ЖИВОТНЫХ»/ WILD LIFE PARK

Жанр экономический симулятор
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Локализация Azza Games
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Все чаще отечественные компании выпускают локализации практически одновременно с релизами оригинальных версий. Так случилось и с симулятором менеджмента зоопарка «В мире животных». Помнится, похожий продукт от Microsoft под названием Zoo Tycoon пользовался у заокеанских геймеров ошеломляющим успехом. Изданный в Европе JoWood «Парк дикой природы» (а именно таков дословный перевод названия) почти не уступает своему конкуренту.

Нельзя сказать, что игра потрясает суперсовременной графикой, но не это в ней главное. Хотя в нынешней лавине всевозможных «тайкунов» запросто можно затеряться, «В мире животных», думается, найдет поклонников в первую очередь за счет продуманной, достаточно сложной и весьма приближенной к действительности системы микроменеджмента.

Обычно в играх подобного рода озвучка отсутствует вовсе, так что работа локализаторов, главным образом, коснулась перевода многочисленных таблиц и меню, без которых немыслим ни один уважающий себя бизнес-симулятор. Крупных огрехов в этом плане мы не заметили.

«РАЛЛИ ГРАН-ПРИ»/RAGE RALLY

Жанр автосимулятор
Издатель в Украине «Одиссей»
Локализация «Новый диск»
Игра ★☆☆☆☆
Локализация ★★☆☆☆

В истории в общем-то неплохой английской компании Rage, славящейся своими красочными и динамичными аркадами (надеюсь, все помнят великолепный Expendable), года три назад был достаточно позорный этап. В этот период фирма подвизалась делать несколько «симуляторов» – пару гоночных и даже один футбольный. Получилось отвратительно, и компания благополучно вернулась к аркадкам. По какой прихоти «Новый диск» взялся переиздавать одну из этих «игр» – непонятно, но факт остается фактом. В 2003 г. на русском языке вышел проект, который и в 2000 не собрал ни единого положительного отклика. Отвратительная графика, не блещущая даже в те времена; странная, если не сказать больше физика; удивительно убогий дизайн трасс; отталкивающий геймплей – короче, ничего хорошего найти так и не удалось.

Что же до локализации, так ее здесь почти нет, переведены четыре пункта меню и названия трасс. Все. Вывод однозначный – не покупать, а если угораздило –сразу в мусорник.





«AQUANOX: СУМЕРКИ АКВЫ»/ AQUANOX

Жанр action
Издатель в России «1С»
Локализация Nival Interactive
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Больше полутора лет прошло после выпуска первой части Aquanox. Западные геймеры уже с интересом знакомятся с продолжением Aquanox 2: Revelation, а в СНГ только выходит локализация оригинальной игры. Что поделать, не все русификации появляются так быстро, как хотелось бы.

Собственно сама игра, повествующая о нелегких буднях наемника-подводника в мире будущего, одно время считавшаяся эталоном графического совершенства, и сегодня смотрится весьма неплохо, хотя, безусловно, уже уступает новым проектам. Игровой процесс до предела аркаден и лишен всяческой свободы действия. Впрочем, как подводный шутер Aquanox весьма хороша.

Локализация от Nival традиционно великолепна. Перевод адекватен и не лишен этакого снобистского лоска, хотя некоторые знакомые имена и претерпели изменения. С подбором голосов и эмоциональностью озвучки тоже все в порядке. Встречаются, конечно, редкие опечатки и ошибки, но их до смешного мало.





«В ПОИСКАХ ЗАТЕРЯННОЙ СТРАНЫ»/ ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

Жанр микс
Издатель в Украине «МедиаСофт»
Локализация AZZA Games
Игра ★★★★★
Локализация ★★★☆☆

Zanzarah год назад совершенно заслуженно получила от нас «Выбор редакции» – настолько светлой, сказочной игры не было на PC очень давно. Самое забавное, что наибольший интерес простая, но удивительно глубокая Zanzarah вызвала у слабой половины человечества – на форуме ITC Online ее обсуждают в основном девушки. История Эми, попавшей в волшебную страну и призванной объединить два мира – мир фантазии и реальность, завораживает своей внутренней красотой. Все в Zanzarah выполнено авторами с огромной любовью и тщательностью. И приключенческая часть, и RPG-составляющая, и бои фей.

Понятно, что к рассмотрению локализации такой замечательной игры мы подошли со всей возможной строгостью. И хотя, в целом, сам перевод выполнен достаточно качественно, но той любви, которую вложили в свой проект авторы, здесь не чувствуется. Тексты получились немного суховатыми, встречаются стилистические ляпы и огрехи, голос Эми не совсем соответствует оригиналу и не подходит 18-летней сказочной героине.

В любом другом случае при подобных небольших огрехах мы поставили бы за локализацию твердое 4, но в случае с Zanzarah, увы, только 3.

«DISCIPLES II. ГВАРДИЯ СВЕТА»/ DISCIPLES II. GUARDIANS OF THE LIGHT

Жанр пошаговая стратегия
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Локализация Azza Games
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

«DISCIPLES II. ГВАРДИЯ ТЬМЫ»/ DISCIPLES II. SERVANTS OF THE DARK

Жанр пошаговая стратегия
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Локализация Azza Games
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆





Обласканная нами за Disciples II компания Strategy First, судя по всему, вознамерилась наступить на те самые грабли, которые в конечном итоге свели в могилу ее конкурентов на фронте пошаговых стратегий 3DO. Полагаем, что вместо выпуска двух братьев-близнецов (одного темного, другого светлого), считающихся дополнениями к Disciples II, вполне можно было ограничиться одним, включив в него все содержимое как со стороны Света, так и со стороны Тьмы.

Мы с удовольствием прошли новые кампании, но их краткость вызвала некоторое раздражение. Мы с радостью восприняли возможность повысить разрешение до 1024 × 768, но с унынием получили его только лишь на стратегической карте. Бои же какими были, такими и остались.

Azza Games в последнее время активно включилась в локализационные процессы и от проекта к проекту демонстрирует рост квалификации. Однако ребята явно не в ладах с русской орфографией, и в нашем случае обилие грамматических ошибок просто не позволяет поставить отличную оценку.



«ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ. ПЛАТИНОВАЯ СЕРИЯ»/HEROES OF MIGHT & MAGIC PLATINUM EDITION

Жанр пошаговая стратегия
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Локализация «Бука»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★☆

Поскольку с народными «Героями» от ныне покойной компании 3DO знакомы все или почти все, то распространяться о сюжете и игровом процессе нет смысла.

Но зато, приняв на вооружение одну из излюбленных пиратских формул, можно с гордостью заявить, что с покупкой этого продукта потребитель получает «6 в 1». На трех дисках комплекта разместились «Герои Меча и Магии» (1995), «Герои Меча и Магии II» (1997) с дополнением «Цена верности» (1998) и, наконец, «Герои III. Возрождение Эрафии» (1999) с двумя дополнениями «Клинок Армагеддона» (1999) и «Дыхание Смерти» (2000).

Русификация выполнена добротно, однако временами случаются проколы, связанные с согласованием. Не правда ли, «палатка первой помощи повержен» звучит как-то не по-русски. Кроме того, нам не понравился перевод некоторых имен. По нашему мнению, все-таки Катрина Айронфист звучит красивее, чем «Катрина Железный Кулак». Но в целом, твердой четверки работа локализаторов заслуживает.

PINNACLE SYSTEMS

DIGITAL DFOTO

Motion Pictures 2004

Впервые в Украине!

Журнал «dFoto» совместно с компанией Pinnacle Systems объявляют конкурс любительских видеофильмов

Pinnacle Edition 5 PRO

Pinnacle MovieBOX DV

Сроки проведения
5 октября 2003 г. – 15 февраля 2004 г.
Итоговые результаты будут объявлены в марте 2004 г.
Ознакомиться с правилами участия в конкурсе можно в октябрьском номере журнала «dFoto», а также на сайте www.dfoto.com.ua.

Темы конкурсных работ
Музыкальный видеоклип
Игровой фильм
Документальный или научно-популярный фильм

Pinnacle Studio Deluxe v.8



Pinnacle MovieBOX USB



Pinnacle Studio DV v.8 + Shuttle Space

Победителям будут вручены:

За 1-е место в теме «Музыкальный видеоклип» – Pinnacle Edition 5 PRO
За 1-е место в теме «Игровой фильм» – Pinnacle Edition 5 PRO
За 1-е место в теме «Документальный или научно-популярный фильм» – Pinnacle Edition 5 PRO
За 2-е место в теме «Музыкальный видеоклип» – Pinnacle MovieBOX DV
За 2-е место в теме «Игровой фильм» – Pinnacle Studio Deluxe v.8
За 2-е место в теме «Документальный или научно-популярный фильм» – Pinnacle MovieBOX USB
За 3-е место в теме «Музыкальный видеоклип» – Pinnacle Studio DV v.8 + Shuttle Space
За 3-е место в теме «Игровой фильм» – Pinnacle Studio DV v.8 + Shuttle Space
За 3-е место в теме «Документальный или научно-популярный фильм» – Pinnacle Studio DV v.8 + Shuttle Space

Подарки предоставлены компанией MacHOUSE видео и аудио
тел. (044) 461-7878, www.machouse.com.ua, www.pinnaclesys.com.ua

Кроме того, подпиской на «dFoto» будут отмечены следующие номинации:
Лучшая операторская работа
Лучшая режиссура фильма
Лучшая монтажная работа



Непонятно, почему наши прокатчики заменили в названии красивое слово «экстраординарные» на простенькое «выдающиеся», но дело совсем не в этом. Название названием, но если фильм, на который возлагаешь определенные надежды, оказывается ординарным до такой степени, что хочется плеваться, то чувствуешь себя, по крайней мере, сильно обиженным.

Казалось бы, шикарная идея – следуя известному комикс-сериалу, собрать в одну команду героев зачитанных в детстве до дыр литературных произведений, добавить мало-мальски удобоваримый сюжет, сдобрить все это впечатляющими спецэффектами – и дело в шляпе, успех картине обеспечен. Но, увы, вместо того чтобы изготовить изящную, как викторианская Англия, и ласкающую взгляд киномана безделушку (а иным этот фильм не мог стать по определению), маститый режиссер Стивен Норрингтон, в свое время делом доказавший умение снимать отличные вариации на темы комиксов (вспомните хотя бы «Блэйд»), изваял нечто экстраординарно дырявое и немотивированное в части сюжета и к тому же тяжеловесное и тоскливое до зелени в глазах.

Режьте меня, стреляйте в меня, но нельзя с такой серьезной миной на лице делать картины, основанные на комиксах. А еще я не люблю, когда меня держат за дурака. Пока я смотрел фильм, неоднократно закрадывалась мысль, что вся эта пурга рассчитана исключительно на людей, которые не имеют ни малейшего понятия о том, кто такие Алан Квотермейн, капитан Немо или Дориан Грей. Обилие сюжетных несуразностей можно было бы попытаться объяснить комиксовой стилистикой, но на самом деле это элементарная халтура. Я уже не говорю о спецэффектах, из которых так и прет дешевизной.

Даже многоуважаемый Шон Коннери, героя которого можно было бы назвать, так сказать, «дедушкой Индианы Джонса» (папой он уже был), не спасает ситуацию.

Кстати, один из американских критиков отпустил в адрес «Лиги» гениальное замечание, с которым я согласен на все сто. Цитирую: «It's so good at being bad that it's almost admirable», что примерно означает «он настолько хорош в своей бытности плохим, что почти великолепен».

Александр Птица

THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN/«ЛИГА ВЫДАЮЩИХСЯ ДЖЕНТЛЬМЕНОВ»

★★☆☆☆

Компания 20th Century Fox, 2003
Web-сайт www.lxgmovie.com
Режиссер Стивен Норрингтон
В ролях Шон Коннери (Алан Квотермейн), Насируддин Шах (капитан Немо), Пета Уилсон (Мина Харкер), Тони Каррен (Родни Скиннер, он же Человек-невидимка), Стюарт Таунсенд (Дориан Грей), Шейн Уэст (Том Сойер), Джейсон Флеминг (Джекилл/Хайд), Ричард Роксбург (М)

ONCE UPON A TIME IN MEXICO/«ОДНАЖДЫ В МЕКСИКЕ. ДЕСПЕРАДО 2»

★★★☆☆

Компания Columbia Pictures, 2003
Web-сайт www.sonypictures.com/movies/onceuponatimeinmexico
Режиссер Роберт Родригес
В ролях Антонио Бандерас (Эль Мариачи), Сальма Хайек (Каролина), Джонни Депп (Сандс), Микки Рурк (Билли), Энрике Иглесиас (Лоренцо)

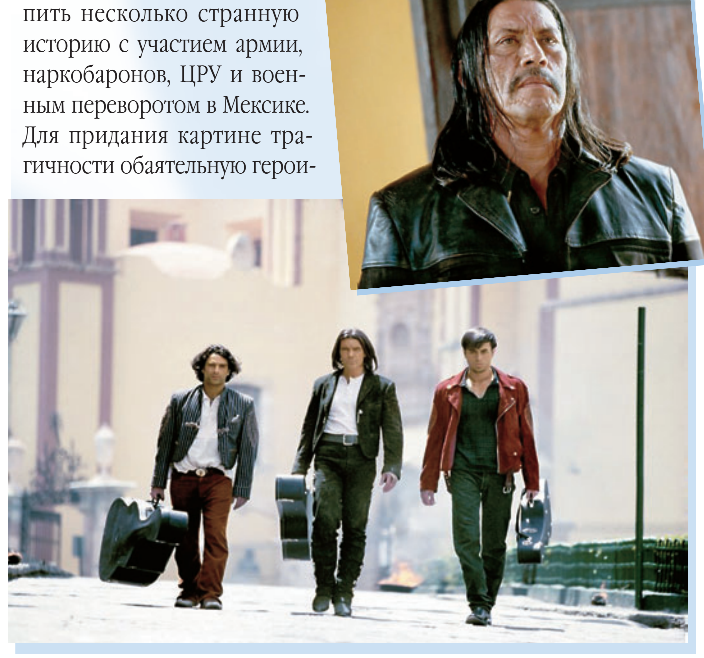
Нельзя сказать, что серия фильмов Роберта Родригеса, объединенная харизматичным главным героем – музыкантом и любителем пострелять во имя справедливости Эль Мариачи, является культовой, но определенную известность и преданных поклонников она приобрела. Особенно после выхода в 1995 г. второй части, в которой музыканта великолепно сыграл Антонио Бандерас. Казалось бы, «Десперадо» («Эль Мариачи 2») расставил все точки над i и продолжения не будет, но не тут-то было.

В промежутках между попсовыми «Детьми шпионов», третья часть которых вскоре выходит на экраны, и опять-таки с участием Бандераса, Родригес успел снять «Однажды в Мексике» (никаких аналогий, что вы!), или, если хотите, «Десперадо 2», он же «Эль Мариачи 3». Так как сюжет во второй части логически завершился, пришлось лепить несколько странную историю с участием армии, наркобаронов, ЦРУ и военным переворотом в Мексике. Для придания картине трагичности обаятельную героиню Сальмы Хайек в междуфильмии пришлось убить, так что Каролина присутствует лишь в нескольких эпизодах-воспоминаниях, и зря. Зато в связи с увеличением бюджета в «Десперадо 2» удалось пригласить великолепного Джонни Деппа, стареющего Микки Рурка и поп-звезду Энрике Иглесиаса.

За что мы любили «Десперадо»? Конечно же, за потрясающую мексиканскую музыку, бесшабашную стрельбу и юмор. Вроде бы все три компонента в «Однажды в Мексике» остались на месте, но из-за введения в картину достаточно жестких, чтобы не сказать жестоких эпизодов (чего стоит только лишившийся глаз герой Деппа или шествие на праздновании Дня всех святых) и совершенно неуместного нравственно-политического аспекта вместо комедии мы получили трагикомедию. С несколько вымученными шутками, грустной самоиронией и тяжеловесной моралью. Да и сама стрельба уже не так веселит, несмотря на неизменный двухствольный обрез Эль Мариачи и встроенные в гитары огнеметы.

Что до актерской игры, то как всегда хорош Джонни Депп, хотя ему явно тесно в рамках своей роли, и, конечно, Бандерас, к которому образ мачо прилип, похоже, навсегда. Ну а на Сальму Хайек просто приятно посмотреть.

Олег Данилов





Ошарашенные читатели, наверное, теряются в догадках, что делает эта новорусская криминальная «драма» в рубрике «Видеотека». Все просто. Скоро выйдет одноименная игра, создаваемая молодой студией Gaijin Entertainment. Издателем выступает компания «1С». Но вернемся собственно к «Бумеру».

Что в России уже научились делать, так это снимать фильмы про бандитов. С остальным как-то туговато, а вот всевозможные «Бандитские Петербурги», «Бригады» и «Бумеры» получаются отменно. Реалистично, жизненно, достоверно. И актеры играют всякое отребье настолько душевно, что кажется, будто они сами всю сознательную жизнь «забивали стрелки», «кидали терпил» и «разруливали непонятки». «На фене» они изъясняются виртуозно, с каким-то шиком даже. От великого и могучего в том же «Бумере» остался лишь мат, остальное – жаргон.

Фильм, рассказывающий о тяжелой жизни и смерти четверки отмороженных бандюганов, по собственной вине попавших в неприятную передрягу, смотрится очень тяжело, тягостно. Мрачные лица, мрачные пейзажи российской глубинки, мрачный «бумер», больше похожий на катафалк. Герои картины прокляты, прокляты даже их вещи и кровь, приносящие всем, с кем они встречаются по дороге, только несчастья. Один из братков, пытаясь как-то объяснить ситуацию, говорит: «Не мы такие – жизнь такая». И, конечно, врет. «Такие» именно они – злые, безжалостные волки, не имеющие ничего святого в душе. Финал картины закономерен. Смерть и оставающий в лесу «бумер».

По большому счету, непонятно, зачем, с какой целью на зрителя выливается такой поток чернухи. Я, пожалуй, зарекусь впредь смотреть новые российские фильмы, и вам советую.

Единственное, что неожиданно понравилось в картине, – саундтрек, большую часть которого написал Сергей Шнуров, лидер группы «Ленинград».

P. S. Слово «бумер» – это странная транскрипция «клички» автомобилей марки BMW – «бимер».

Олег Данилов

«БУМЕР»
★★☆☆☆
Компания СТВ, 2003
Web-сайт www.ctb.ru/base/films?oid=51
Режиссер Петр Буслов
В ролях Владимир Вдовиченко (Костян «Кот»), Андрей Мерзликин (Димон «Ошпаренный»), Максим Коновалов (Леха «Килла»), Сергей Горобченко (Петя «Рама»)

ДОМАШНИЙ ПК

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галенкин
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
Роман Хархалис
ОБОЗРЕВАТЕЛИ
Янош Грищенко
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Сергей Макаров
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Ольга Кравченко
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Владимир Кочмарский
Евгений Медведев
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Вера Терешкович
Надежда Бацкова
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 11 (59), ноябрь 2003
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2003 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко,3

Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 30000 экз.

Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 249 6357
(044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itc.ua



Редакция благодарит модельное агентство «L-Models» за помощь в подготовке номера.

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 248-7460
«Блиц-Информ»
(044) 518-6682
«ПрессЦентр»
(044) 239-1049
«Саммит»
(044) 254-5050
ГОРЛОВКА
«АВ сервис»
(06242) 2-7018
ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287
ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 92-6064
«Идея»
(0622) 92-2022
ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582
ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис»
(0612) 62-5151
КРЕМЕНЧУГ
Частная доставка
(05366) 2-5833
ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.»
(0642) 55-8235
ЛЬВОВ
«Деловая пресса»
(0322) 70-3468
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівський кур'єр»
(0322) 23-0410
«Фактор»
(0322) 41-8391
НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 47-2547
НОВАЯ КАХОВКА
«Аслан»
(05549) 4-6303
ОДЕССА
«МиМ»
(0482) 37-5264
СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584
СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс»
(0652) 52-5727
СУМЫ
«Эллада S»
(0542) 25-1249
ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011
ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы
(0572) 43-1189
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821
ХЕРСОН
«Кобзарь»
(0552) 22-5218
ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Ключук М.Н.»
(03722) 7-2410

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.
Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2003 год.
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.
Отдел распространения: тел. (044) 244-8582

MICROSOFT WINDOWS XP

★★★☆☆

Оуглтри Т. – СПб.: ООО «ДиаСофтЮП», 2003. – 848 с., ил.

Microsoft Windows XP



Стиль изложения материала этой книги выбран автором, вероятно, исходя из той предпосылки, что потенциальные читатели уже много лет занимаются инсталляцией и тонкой настройкой операционных систем Windows. Это ощущается даже во вступительных главах. Новички, только начинающие изучение компьютера и ОС от Microsoft, наверняка воспримут информацию с трудом из-за многочисленных специальных терминов, вводимых раньше времени и без надлежащих комментариев.

Тем не менее материала в пособии много, особенно это касается сведений об установке и настройке системы. Большинство других вопросов рассмотрено менее подробно, чем того хотелось бы, но поскольку операционная система Windows XP – предмет весьма сложный, в итоге объем книги получился немалый. В ней можно найти сведения практически обо всех программных модулях системы и средствах управления ею. Так что если читатель сможет сладить с не слишком удачным стилем изложения, он найдет много полезного, особенно по вопросам, касающимся настройки и технических аспектов администрирования системы. ■

DREAMWEAVER MX ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ»

★★★★☆

Уорнер Д., Берковитц И. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003. – 336 с., ил.



В книге рассмотрены как особенности применения программы, так и процесс создания Web-узлов. Большинство из них проработаны не очень глубоко, однако то, что касается возможностей и инструментария Dreamweaver MX, освещено довольно подробно. Все заслуживающие внимания операции, команды меню и доступные их посредством функции представлены в достаточном объеме. Авторы не тяготеют к использованию конкретных примеров – их в книге немного. Но зато изучение инструментария Dreamweaver MX сопровождается значительным количеством комментариев и советов по дизайну и организации Web-узлов. Благодаря этому текст получается целостным и содержательным, в чем и состоит одно из главных преимуществ.

Такое изложение имеет и специфический недостаток – пособие нужно читать последовательно, быстро находить тот или иной материал иногда не удается. Впрочем, некоторые важные вопросы организации и дизайна сайтов выделены в отдельные параграфы и их можно легко обнаружить по оглавлению. В общем, книга содержит много полезных сведений и наверняка заслуживает внимания, особенно начинающих разработчиков Web-сайтов. ■

MAPLE 8. САМОУЧИТЕЛЬ

★★★★☆

Васильев А. Н. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003. – 352 с., ил.



Книга написана профессионалом-математиком, и это накладывает свой отпечаток на стиль изложения – материал подается довольно сжато. В сравнительно небольшом объеме часто сконцентрировано много сведений, возможно, больше, чем достаточно для самоучителя начального уровня. Классическая для математики методика, согласно которой внимание сосредоточивается на решении примера конкретной задачи, прекрасно оправдывает себя и в данном случае – информация усваивается относительно легко. При этом рассматривается множество сопутствующих вопросов, касающихся как сути задачи, так и метода ее решения. Поэтому некоторые фрагменты пособия воспринимаются как отрывки справочника по математике.

Язык книги – сдержанный, краткий и точный. Он немного суховат, поэтому для чтения потребуется определенное терпение, впрочем, пакеты наподобие Maple 8 изучают по необходимости, а не для развлечения. Для достижения же намеченной цели – самостоятельного освоения программы Maple 8 – данная книга вполне подходит. ■